



A HEARTS OF IRON GAME

ARSENAL OF DEMOCRACY

"Es gibt einen seltsamen Zyklus in der menschlichen Geschichte.
Manchen Generationen wird viel gegeben.
Von anderen wird viel erwartet."

Franklin Delano Roosevelt (30 Januar 1882 – 12 April 1945),
besser bekannt unter seinen Initialien FDR, war der 32. Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika.



Willkommen

Willkommen zum Handbuch von Arsenal of Democracy: A Hearts of Iron Game. Dieses Handbuch verwendet das Handbuch des ursprünglichen Hearts of Iron als Grundlage und ich möchte dem Originalautor (Chris "MrT" Stone) dafür danken. Dieses Handbuch enthält die Grundlegenden Konzepte von Arsenal of Democracy. Ich danke den Entwicklern für ihr ungebrochenes Vertrauen und ihre Zuversicht. Alle Korrekturen, Berichtigungen und Erweiterungen dieses Handbuches können mit späteren Updates kommen und/oder werden in den Foren veröffentlicht. Jegliche Fehler sind einzig meine.

Clifford Andersen, Documentation

Kommentar

Aufgrund der zahlreichen neuen Änderungen, die sich noch während der Entwicklungsphase ergaben, haben wir versucht in dieser Anleitung die Quintessenz des Spieles wiederzugeben. Detaillierte und tiefergehende Beschreibungen neuer Elemente (und es sind nicht wenige ;)) können online in den Paradox Foren eingesehen werden. Dort werden auch neuste Änderungen, Patches und Entwicklungen zuerst auftauchen. Die Foren können unter http://forum.paradoxplaza.com erreicht werden. Im Namen des Dev-Teams wünsche ich Viel Spaß mit Arsenal of Demorcay !

Philipp Karl Friedrich Elhaus, Game Concepts

LIZENZVEREINBARUNG

Firmenadresse

Paradox Interactive AB. Åsögatan 108, 11. Stock, 118 29 Stockholm, Schweden.

Aktivierungscode

Bitte registrieren Sie Ihr Spiel mit Hilfe des Aktivierungscodes. Durch die Registrierung können Sie ganz einfach auf unsere Supportforen und andere nützliche Diskussionsforen rund um das Spiel zugreifen: http://forum.paradoxplaza.com

Kundenbetreuung

Paradox Interactive bietet seinen Kunden und Mitgliedern ein breites Dienstleistungsspektrum. Um Ihnen die bestmögliche Unterstützung bieten zu können, besuchen Sie bitte die untenstehende Adresse und wählen Sie die Option, die Ihr Problem am Besten umschreibt.
http://www.paradoxplaza.com/support/

Einleitung

Arsenal of Democracy ist eine Folge des preisgekrönten Hearts of Iron von Paradox Entertainment, einem Spiel, bei dem Sie Ihre Nation in der Ära des Zweiten Weltkriegs zum glorreichen Sieg (oder zur unausweichlichen Niederlage) führen. Mit mehreren großen Kampagnen, zahlreichen Schlachtszenarien, der Multiplayer-Möglichkeit und Ihrer Wahl eines der über 70 spielbaren Länder, die sich zu dieser Zeit über den Globus erstreckten, wird Arsenal of Democracy eine stundenlange Herausforderung sein und Ihnen Unterhaltung bieten.

Dies ist ein hochkomplexes Strategiespiel, keine historische Simulation oder ein FPS. Aufgrund der fast grenzenlosen Optionen und der außergewöhnlichen Tiefgründigkeit von AoD dauert es einige Zeit, es zu erlernen. Es kann einige Zeit in Anspruch nehmen, bis Sie sich mit der Reichhaltigkeit und den unzähligen Steuerelementen des Spiels vertraut gemacht haben. Seien Sie deswegen nicht überrascht, falls Ihre ersten Kampagnen in einem Desaster enden. Es gibt keine „richtige" oder „falsche" Weise, wie man AoD spielen kann und keinen sicheren Weg zum Sieg. Sie werden feststellen, dass die Lektionen, die Sie durch Ihre ersten Niederlagen lernen, genauso wertvoll sind, wie die, die Sie der Sieg lehrt. Wenden Sie diese Erfahrungen an und scheuen Sie sich nicht, mit dem Spiel zu experimentieren oder es abzuspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt eine Variante oder Alternative auszuprobieren.

Obwohl Sie dieses Handbuch mit den Besonderheiten von Arsenal of Democracy bekannt macht, bieten die öffentlichen Paradox-Foren, die Sie unter (www.paradoxplaza.com/forums) finden, wertvollere Informationen. Sie können im Allgemeinen auf jede Frage zum Spiel in wenigen Stunden (nicht Minuten) eine Antwort finden. Dies ist auch der Ort, an dem Tipps und Strategien ausgetauscht werden, wo Menschen weltweit Multiplayer-Spiele organisieren, wo sie über die Erfahrungen mit AoD lesen (oder ihre eigenen versenden können) und wo neue Schlachtszenarien und Spielveränderungen durch den Benutzer entwickelt werden. Sie finden hier auch die neuesten Updates von Paradox, die zum Herunterladen zur Verfügung stehen, sowie FAQs (häufig gestellte Fragen) und andere Ressourcen.

Installation

Systemvoraussetzungen

Um Arsenal of Democracy spielen zu können, benötigen Sie die folgenden minimalen Voraussetzungen:

Pentium III 800MHz (1000MHz oder höher wird empfohlen) _ Windows 98/ ME / 2000 / XP 128Mb RAM (512Mb oder höher wird empfohlen) _ 900Mb freier Festplattenspeicher _ 4Mb Videokarte DirectX-kompatibel (8Mb oder höher wird empfohlen) _ DirectX-kompatible Audiokarte DirectX 9.0 oder höher (auf der CD enthalten).

Installationsprozess

Legen Sie die Arsenal of Democracy -CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Falls Sie auf diesem Laufwerk Autoplay aktiviert haben, wird der Installationsbildschirm automatisch angezeigt. Falls Autoplay nicht startet oder für dieses Laufwerk deaktiviert ist, klicken Sie auf Start>Ausführen und geben Sie dann X:\Setup.exe ein um das Installationsprogramm starten (ersetzen Sie "X" mit dem CD-ROM-Ziellaufwerk, in das Sie die Arsenal of Democracy-CD eingelegt haben - normalerweise ist das auf den meisten Systemen D oder E). Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm um das Spiel zu installieren.

Auf dem Laufenden bleiben

Paradox engagiert sich sehr für seine Kunden und nach meiner Erfahrung ist seine Produktunterstützung in der Spieleindustrie unvergleichlich. Die Entwickler lesen (und beteiligen sich häufig) an den Diskussionen in den öffentlichen Foren und implementieren dann auch nach der Veröffentlichung einige der besten Funktionen oder Verbesserungen, die von den Spielern gefordert werden. Es werden dabei auch geringere Kniffe oder Veränderungen an bestehenden Spielfeatures vorgenommen oder gelegentliche Fehler bereinigt, die zuvor nicht erkannt worden waren. Sie können direkt auf die Seite zum Herunterladen unter der AoD-Überschrift auf www.paradoxplaza.com/downloads.asp gehen oder die wachsende Gemeinschaft unter derselben Überschrift auf www.paradoxplaza.com besuchen. (Sie denken wahrscheinlich, ich werde dafür bezahlt, Werbung für die Foren zu machen. Stimmt aber nicht, die sind einfach nur so gut!)

Erste Schritte

Spielstart

Klicken Sie auf Start>Programmordner>Paradox Entertainment> Arsenal of Democracy >AoD um den Eröffnungsfilm von Arsenal of Democracy zu sehen. AoD (wie die meisten Paradox-Titel) tendiert dazu, etwas langsamer als andere Spiele zu starten, da Paradox viele Dateien im einfachen Text-Format belässt, damit sie von den Benutzern, die Einheitswerte optimieren, ihre eigenen Ereignisse oder sogar neue Schlachtszenarien schreiben möchten, einfach verändert werden können. Dies macht das Spiel höchst flexibel, heißt aber auch, dass diese Dateien beim Laden des Spiels erst kompiliert werden müssen.

Anmerkung: Sie könnten einige Probleme mit dem Bink Player (einem kleinen Programm, das für den Eröffnungsfilm verwendet wird) erfahren, falls dieser nicht genügend Ressourcen nach der Wiedergabe des Eröffnungsfilms freigibt. Falls Sie der Meinung sind, dieses Problem zu haben, können Sie es einfach beheben, indem Sie zum Hauptordner gehen, in dem AoD installiert wurde, und den avi -Ordner in avi_old umbenennen. Damit wird der Eröffnungsfilm deaktiviert und Sie werden direkt zum Hauptmenü weitergeleitet, über das Sie das Spiel starten können.

Für Anfänger

Falls Sie mit Hearts of Iron und den Paradox-Spielen nicht vertraut sind, würde ich Ihnen empfehlen, dass Sie zunächst den nächsten Abschnitt - Schlüsselkonzepte - lesen und sich dann durch die Szenarien des Tutorials durcharbeiten. Damit werden Sie in die wichtigsten Teile des Interfaces eingeführt und ziemlich schnell auf das Spiel vorbereitet, da hier mehr auf das „Wie" und nicht das „Was" des Spiels konzentriert wird. Wenn Sie sich einmal eingearbeitet und ein bisschen experimentiert haben, werden Sie wahrscheinlich auf die anderen Abschnitte zurückkommen, in denen Sie mit detaillierten Beschreibungen aller Steuerelemente und einigen grundlegenden Strategien und Tipps vertraut gemacht werden.

Mein bester Rat an Sie ist dann wohl eine Mischung aus „Keine Panik" und „Geduld". AoD kann zu Beginn etwas einschüchternd und komplex wirken. Wenn Sie es aber die ersten Male gespielt haben werden Sie merken, dass die meisten Aspekte recht einfallsreich gestaltet sind. Vergessen Sie nicht, dass ein Spiel mit einer kompletten großen Kampagne recht langwierig ist und wenn Sie kopflos und unvorbereitet in die Schlacht ziehen, werden Sie vielleicht genauso erfolgreich wie unter echten Bedingungen sein. Wenn Sie auf Fragen stoßen, zu denen Sie in diesem Handbuch keine Antwort finden, werden Sie diese wahrscheinlich sofort in den - na, das können Sie sich wohl denken - öffentlichen Foren von Paradox finden.

Für HoI -Spieler...Was gibt's Neues?

Neu in Arsenal of Democracy ist vor allem der Trade Schirm auf den der komplette Handel ausgelagert wurde. Das völlig überarbeitete Produktionssystem eröffnet auch viele neue Möglichkeiten und Ansätze seine Strategie zu verfeinern und anzupassen. Multifixierbare Slider und Autohandel sind praktische Neuerungen. Nationale Ideen und die komplette modifizierbarkeit in vielen Bereichen wie Minister oder neuen Brigarden sind sehr praktisch für die eigene Abänderung des Spiels. Eine komplette Auflistung aller Aenderungen würde den Rahmen hier sprengen. Die Basis Konzepte von Hearts of Iron wurden beibehalten und weiter verfeinert. Neben Engine technischen Verbesserungen wie MausRad Zoom, Windowed Mode und Loader wurde auch viel unter der Oberfläche gearbeitet. Berechnungsroutinen, Logistik Flood-Fills, kleinere Hardware Optimierung und Code Clean Up sind ein Teil dessen woran gearbeited wurde. Neue Missionsbefehle wie Industrielles Bombardment, Artillerie Angriff und Lufthafen Angriff sowie IC Konzentrationsbonuse und ein Schwerpunkt auf die Rolle der Infrastruktur, sind nur geringe Teile der Feature Liste des Spiels.

Interessant sind vor allem die Abänderungen und Verbesserungen im generellen handling der Grafischen Benutzeroberfläche die das Handling von Einheitengruppen deutlich erleichtert haben.

Schlüsselkonzepte

Wie ich bereits in der Einleitung erwähnt habe ist AoD ein ziemlich komplexes Spiel. Es ist unabdinglich zu verstehen, dass regelrecht alle Aspekte des Spiels miteinander vernetzt sind. Es kann (und wird) einige Zeit in Anspruch nehmen, zu erlernen, dass alle Spielelemente miteinander interagieren und Sie eine gute Kontrolle über Ihre Nation haben. Ziel dieses Abschnitts ist es, Ihnen einen Überblick über die Hauptkomponenten von AoD zu geben- eine Einführung zu den Schlüsselkonzepten, bevor Sie zu den folgenden Abschnitten gehen, die jede Funktion und jedes Interface im Detail beschreiben.

Der Zweite Weltkrieg - tatsächlich fast ein jeder Krieg - war kein Ereignis, bei dem es in den Gefechten einfach um Mann gegen Mann ging - und auch AoD ist nicht einfach nur ein großes digitales Schlachtfeld. Für den Sieg reicht es nicht aus, einfach ein größeres Heer als das des Feinds ins Feld zu stellen und wenn Sie die „Kriegsmaschine" - Ihre Wirtschaft - ignorieren, kann Ihre Überlebenschance mächtig reduziert werden. Es ist unerlässlich, sicher zu stellen, dass Ihre Nation die notwendige wirtschaftliche Infrastruktur und erforderlichen Geldmittel aufbringt um sich Ihrer Feinde zu erwehren oder selbst angreifen zu können.

Eine riesengroße Armee kann auf den ersten Blick unschlagbar erscheinen; sie kann sich aber auch einer wesentlich kleiner erscheinenden Streitkraft beugen, die mit moderneren Waffen oder Versorgungseinheiten ausgestattet und hervorragend ausgebildet ist oder geführt wird. Elite-Streitkräfte können in einem Konflikt genauso den Ausschlag geben wie eine Strategie, die Gebiets- oder Wetterbedingungen zu Ihrem Vorteil ausnutzt. Ihre Fähigkeit, jedes Element ihrer Streitkräfte koordiniert gegen Ihren Feind einsetzen zu können, erhöht Ihre Siegeschancen. Armeen können in Reserve gehalten werden oder andere Aktionen unterstützen; Luftstreitkräfte können zur Schwächung der feindlichen Verteidigung, zur Truppenorganisation, der Versorgung oder sogar in der Industrie eingesetzt werden und die Marine kann aktiv feindliche Gewässer patrouillieren um ein Importembargo dringend benötigter Ressourcen durchzusetzen oder sogar die Küste bombardieren und angreifen.

Sieg

Das ultimative Ziel von Arsenal of Democracy ist es, Ihre Nation zum Sieg zu führen. Für diejenigen, die ein konventionelles Spiel spielen gibt es eine Anzahl von Provinzen rund um den Globus, mit wertvollen Siegespunkten - und es gibt drei politische Fraktionen: die Achsenmächte, die Alliierten und die Komintern (Kommunistische Internationale) Jede

Kampagne des Spiels hat ein bestimmtes Enddatum - normalerweise ist das der 30. Dezember 1947 - und Sieger ist die Fraktion, die am Ende des Szenarios die Provinzen mit der höchsten Punktezahl hat. Die kürzeren Schlachtszenarien können etwas andere Siegesbedingungen haben.

Obwohl dies im Spiel als einziges Siegesmaß anerkannt wird, können Sie alternative Kriterien für den „persönlichen Erfolg" aufstellen, wenn Sie sich entscheiden, eine „zum Untergang verurteilte" Nation oder ein Land zu spielen, dass nicht Mitglied eines der Fraktionen ist und sich von ihnen distanziert. Wenn Sie an einem Multiplayer-Spiel teilnehmen, an dem voraussichtlich mehr als ein Spieler auf der Siegesseite sein wird, wollen Sie vielleicht auch ein paar „Heimregeln" für den Sieg aufstellen. Das hängt von Ihnen ab.

Die Kriegsmaschine

Auch wenn sich AoD unbestreitbar auf den Krieg konzentriert, dreht sich nicht alles allein um ihn. Ein Konflikt ist teuer - sehr teuer - und kann immense Ressourcen und Leben fordern, bevor ein Sieg deklariert werden kann. Die Maschine, die eine Nation durch den Krieg treibt und schließlich zu Erfolg oder Niederlage führt, ist ihre Industrieproduktion. Meistens werden Kriege aus wirtschaftlichen oder geopolitischen Gründen geführt - und meistens auch deswegen gewonnen oder verloren.

Natürliche Ressourcen

Wenn Ihre Wirtschaft die Maschine ist, die Sie durch den Krieg führt, sind natürliche Ressourcen das Brennmaterial, das diese Maschine anheizt. Obwohl Hunderte von Ressourcen eine historische Schlüsselrolle spielten, fasst AoD sie in vier verschiedene Kategorien zusammen: Energiequellen, Metall, Öl und seltene Materialien. Energie, Metall und seltene Materialien werden täglich von Ihren Fabriken verwendet um Sie mit industrieller Stärke (siehe unten) zu versorgen, während Öl zum Betrieb der Streitkräfte (Marine, Luftstreitkräfte und motorisierte Teile der Armee) verbraucht wird.

Natürliche Ressourcen werden von den Provinzen aus aller Welt gewonnen, die sich unter der Kontrolle Ihrer Nation befinden. Sie können sie über den Handel oder durch direkte Bargeldkäufe von anderen Nationen erwerben, falls Sie nicht in Besitz solcher Gebiete sind, in denen diese Ressourcen natürlich vorkommen. Sie können Überschüsse lagern oder sie an andere Nationen verkaufen. Falls Ihnen Ressourcen fehlen, kommt Ihre Wirtschaft und das Heer zum Stillstand, was voraussichtlich das Ende Ihrer Nation bedeutet.

Industriekapazität

Um mit diesem Vergleich fortzufahren ist die Industriekapazität (durchgängig als „IK" abgekürzt) die Maschine, die die Wirtschaft Ihrer Nation vorantreibt. Dies bedeutet Ihre allgemeine Fähigkeit Güter herzustellen und ist bestimmt durch die Anzahl an Fabriken, die durch Ihre Nation betrieben werden. Je mehr Fabriken, desto größer Ihr Potential an Industriekapazität. Ihre IK sollte als Fähigkeit und nicht als Objekt aufgefasst werden. Sie können keine IK lagern, so wie Sie natürliche Ressourcen lagern können. Sie können Sie ausschließlich verwenden - bis zu einer täglichen Kapazität - um Produkte herzustellen.

Fabriken erfordern für ihren Betrieb natürliche Ressourcen. In AoD ist das so abstrahiert, dass jede Fabrik Energie, Metall und seltene Materialien aus dem Lager verbraucht um mit voller Kapazität jeden Tag IK zu generieren. Wenn genügend Ressourcen vorhanden sind, generieren Ihre Fabriken IK mit vollem Potential. Falls Sie Ressourcen benötigen werden einige Ihrer Fabriken geschlossen bis Sie neuen versorgt werden - dies geschieht normalerweise durch Einkauf oder Handel oder natürlich durch eine Eroberung. Wenn sie überhaupt keine Ressourcen mehr haben, sind sie mit ziemlicher Sicherheit dem Untergang geweiht, sollten Sie die Situation nicht schnellstens beheben können. Deswegen sollten Sie den Verbrauch Ihrer Ressourcen überwachen, indem Sie Ihre Produktion in Zeiten des Überflusses kürzen. Treibstoffmangel kann durch die Umwandlung von Energie zu Öl behoben werden, obwohl dies ein ineffizienter Prozess ist, falls Sie keine fortschrittlichen Technologien für eine günstigere Umwandlungsrate entwickelt haben.

IK-Zuweisung, Produktion und Mengenbonus

Ressourcen werden von Fabriken verbraucht um die IK zu generieren, die Sie benötigen um die verschiedenen Objekte für das Spiel herzustellen. Sie werden oft nicht genügend Kapazität haben, alles zu tun, was Ihnen vorschwebt, weswegen Sie sich vorsichtig dafür entscheiden müssen, welchen Betrag Sie für was zuteilen möchten. IK wird von den Fließbändern benötigt, die Panzer, Kriegsschiffe und Flugzeuge herstellen. Sie stellt die Munition und die Versorgungseinheiten her, die von Ihren Truppen zur Ausrüstung und zum Erhalt benötigt wird. Ebenso wird sie dazu verwendet, bestehende Armeen aufzurüsten und die verschiedenen Konsumgüter herzustellen, die Ihre Nation zufrieden stellt. Ein Land mit zuwenig IK wird seine Streitkräfte bald in Unordnung und seine Bevölkerung zum Revoltieren bringen. Ein Land mit einem IK-Überschuss kann ihn zu Geld umwandeln und damit die Forschung finanzieren, natürliche Ressourcen kaufen oder bestimmte andere Arten der Auslandsdiplomatie betreiben ... oder Versorgungseinheiten horten und zum Krieg rüsten. Ein Überschuss an IK kann auch gewollt unbenutzt bleiben, wodurch natürliche Ressourcen erhalten bleiben, die für Zukunft wichtig werden könnten.

Ein gleichmäßiger Ressourcen -Fluss und ausgelastete Fabriken werden für Ihren Erfolg entscheidend sein. Wie Sie vielleicht schon erwartet haben ist das aber nicht so einfach zu erreichen, wie Sie vielleicht denken. Einige Ressourcen könnten von Ihren entfernten Provinzen importiert oder durch Handel mit anderen Ländern beschafft werden. Importe können dem Risiko unterliegen, verloren zu gehen, falls Ihr Feind Ihre Quelle erobert oder aktiv an

einer Blockade oder einem Embargo teilnimmt. Falls Sie keine Luftkontrolle haben, kann Ihre Industrie weiterhin Objekt einer Bombardierungskampagne werden, was sich auf die Zerstörung von Fabriken und einem Rückgang an verfügbarer Stärke auswirkt.

Eine zusätzliche Überlegung in der Zuteilung von IK ist der Erhalt von möglichem Mengenbonus. Dies bewirkt sich eine Kostenersparnis, die durch die Produktion vieler gleicher Produkte über einen längeren Zeitraum hinweg erreicht wird, ist aber weniger flexibel als ein allgemeinerer Produktionsansatzes.

Infrastruktur

Ohne die nötige Infrastruktur wie Straßen und -Schienennetze gestaltet es sich schwierig, effizient Männer und Ausrüstung durch Ihre Nation zu bewegen. Fabriken können in Provinzen gebaut werden, die über die nötige Infrastruktur verfügen, damit die notwendigen seltenen Materialien geliefert und die fertigen Produkte weggebracht werden können. Außerdem beschleunigt gute Infrastruktur die Errichtung von Bauwerken in ihren Provinzen. Ihre Streitkräfte benötigen dieselbe Infrastruktur um effizient Materialien und Treibstoff aus regionalen Depots zur Versorgung der Truppen an die Front bringen zu können. Falls Sie nicht über genügend Infrastruktur verfügen oder diese durch feindliche Bombardierungen zerstört wurde, werden Ihre Truppen langsamer und brauchen die Reserven auf, was wiederum ihre Kampffähigkeiten enorm verringert und ihre Abnutzung erhöht (Truppen- und Ausrüstungsverlust durch Krankheit, Fahrzeugpannen, usw.).

Innenpolitik und Regierung

Obwohl Sie in AoD das oberste Kommando haben wäre es Ihnen nicht möglich, jeden einzelnen Aspekt Ihres Landes zu überwachen. Deswegen steht jeder Nation ein Satz innenpolitischer Grundsätze zur Verfügung, die den aktuellen Regierungstyp, Handelspraktiken und Heeresart bestimmen und wie viel Mitspracherecht die Regierung ihrer Bevölkerung einräumt. Besonders Demokratien sind strikt in ihren diplomatischen Handlungen, die ohne Provokation vorgenommen werden können, eingeschränkt.

Innenpolitische Grundsätze wirken sich im Spiel verschieden aus. Der wichtigste davon ist wohl die Bestimmung desjenigen, der Ihre Nation regiert und wer sich in Ihrem „Kabinett“ die Myrade an kleinen Details, die auf einer täglichen Basis beachtet werden müssen, anhört. Es handelt sich hierbei nicht um Berater (und sie erteilen Ihnen während des Spieles keine Ratschläge), doch ihre individuellen Eigenschaften geben Ihnen für Ihr Handeln Boni oder Strafpunkte. Einige sind in Diplomatie geübt, andere können Ihre Wirtschaft in Schwung bringen und wieder andere für Militärdoktrinen kämpfen, die Ihren Streitkräften beeinflussen werden. Innenpolitische Grundsätze können sich auch auf Ihre Industrie, die Rekrutierung, die öffentliche Gesinnung und Auslandsbeziehungen auswirken.

Sie beginnen das Spiel mit ein paar innenpolitischen Grundsätzen, die die historische Situation Ihrer Nation dieser Zeit wiedergibt. Während des Spiels möchten Sie vielleicht kleinere Veränderungen an diesen Grundsätzen vornehmen, die dann Veränderungen in Ihrer Regierung und den Menschen, die Ihrem Kabinett dienen, mit sich ziehen. Es ist aber im Allgemeinen verboten, drastische Veränderungen oder schnelle Aufhebung von Grundsätzen vorzunehmen, außer unter ganz speziellen Umständen.

Unruhe und Partisanen

In Abhängigkeit von Ihren innenpolitischen Grundsätzen kann Ihre Bevölkerung großen Einfluss auf ihre Handlungsmöglichkeiten haben - sogar bis zu dem Punkt, an dem Sie ohne die öffentliche Zustimmung keinen Krieg erklären können. Die Politikeinstellungen beeinflussen auch die öffentliche Nachfrage nach Konsumgütern und wenn Sie diesen Ansprüchen nicht nachgehen, kann Unruhe - der Grad des allgemeinen Zufriedenheit - verschlechtert werden. Die Unruhe wirkt sich auf zwei wichtige Arten aus: Zunächst werden Ihre Truppen schlechter kämpfen und dann wächst die Wahrscheinlichkeit einer offenen Rebellion gegen Sie drastisch an. Sie können die Unruhe kontrollieren, reduzieren oder zumindest etwas abmildern, indem Sie einen größeren Anteil Ihrer IK für die Produktion von Konsumgüter zuweisen (was jedoch Ihre Fähigkeit zur Produktion und Versorgung Ihres Militärs reduziert). Wenn Sie Konsumgüter in Überfluss produzieren, wird die Unruhe reduziert, produzieren Sie zu wenig, wird er erhöht. Sie müssen während des ganzen Spiels das Gleichgewicht zwischen den Bedürfnissen Ihres Militärs und dem Wohlbefinden Ihrer Menschen abwägen.

Besetzte Bevölkerungen (Menschen, die in von Ihnen besetzten Provinzen im Ausland leben) werden weniger daran interessiert sein für Sie zu arbeiten und eher gegen Sie rebellieren als solche, die Sie als natürlichen Herrscher ansehen. Partisanen - Nationalisten, die ihrer ehemaligen Regierung loyal gegenüber stehen und gegen Ihre Okkupation sind - reduzieren die Industriekapazität und die Versorgungseffizienz einer Provinz und können offen militant reagieren, falls Sie nicht genügend Truppen zu ihrer Kontrolle einsetzen. Eine Alternative zur rigiden Militärkontrolle ist es, den Partisanen unaufgefordert Ihre Freiheit zu gewähren, damit Sie eine neue Nation und eine eigene Regierung bilden können. Sie werden die Mehrheit Ihrer wirtschaftlichen Gewinne aus diesen Provinzen verlieren, doch dafür werden die Partisanen, wenn Sie Ihnen Ihre Unabhängigkeit gewähren, Ihnen gegenüber im Allgemeinen freundlich gesinnt sein. Wenn die Partisanen jedoch mit eigenen Kräften die Freiheit erringen, verlieren Sie alle wirtschaftlichen Gewinne und die neu entstandene Nation wird sich aktiv auf die Seite Ihrer Feinde schlagen und versuchen, Sie zu vernichten.

Diplomatie und Handel

Die internationale Diplomatie wird auch ein entscheidender Faktor Ihres Erfolges sein. Es gibt viele diplomatische Optionen, die Ihnen zur Verfügung stehen, einschließlich des einmaligen Austauschs von Gütern, des Aushandelns

eines Handelsvertrags mit offenem Enddatum, des Bildens von Bündnissen und der Erklärung eines Krieges. Ihre Fähigkeit, dies zu tun hängt von den Beziehungen ab, die Sie mit der entsprechenden Nation pflegen. AoD verfolgt die Entwicklung von internationalen Beziehungen und basiert viele Aktionen - oder die Bereitschaft, auf diplomatische Vorschläge einzugehen - auf diesen. Glücklicherweise stehen Ihnen einige diplomatische Optionen zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Beziehungen mit anderen Ländern verbessern können - obwohl jede feindlich gesinnte Aktion diese Bemühungen unterminieren kann. Es stehen weitere diplomatische Alternativen zur Verfügung, die Ihre Beziehungen ändern können. Nichtangriffspakte, Garantien der Unabhängigkeit oder feindliche gesinnte Handlungen, wie z.B. ein Putsch oder eine direkte Gebietsforderung, wenn Sie glauben, das Gebiet gehöre Ihnen.

Selten steht eine Nation allein gegen die Welt - also liegt es auch in Ihrem Interesse, Teil eines Bündnisses zu sein. Obwohl eingeschränkte Bündnisse zwischen fast allen Nationen möglich sind, gelten in AoD die drei historischen Haupt-Fraktionen als äußerst wichtig: die Achsenmächte (angeführt durch Deutschland), die Alliierten (angeführt durch Großbritannien) und die Komintern (angeführt durch die Sowjetunion). In Abhängigkeit der eigentlichen historischen Situation werden einige Nationen als Teil eines Bündnisses eine Kampagne oder ein Szenario beginnen, während andere neutral bleiben. Im Verlauf des Spiels werden die Fraktionen versuchen, andere Nationen zu überreden, ihrem Bündnis beizutreten und neutrale Länder können sogar eine Petition zur Aufnahme in ein Bündnis schreiben, wenn Sie gute Beziehungen mit deren Mitgliedern führen. Bündnisse können in den Gebieten ihrer Mitgliedstaaten Truppen frei bewegen und Versorgungstransporte durchführen. Oft werden sie freundschaftliche Truppen mit Nachschub versorgen und es können einem Verbündeten Divisionen oder sogar ganze Armeen geliehen werden, wenn die Situation verlangt, dass sie unter ihre Kontrolle fallen. Neutrale Gebiete müssen zu jeder Zeit respektiert werden (Bewegung und das Durchführen von Versorgungseinheiten ist verboten), solange sie mit der Regierung der Nation keine militärische Durchmarscherlaubnis für Ihre Truppen aushandeln können.

Die andere hauptsächliche diplomatische Aktivität, der Sie nachgehen werden, ist der Handel. Sie werden wahrscheinlich einige offene Handelsverträge einrichten, mit denen Sie und andere Nationen auf einer täglichen Basis Ressourcen, Bargeld oder Güter austauschen werden um Ihren jeweiligen industriellen Bedarf decken zu können. Sie können auch einmalige Abkommen dieser Art einrichten oder komplexe Verträge aufstellen, die den Austausch (oder Einkauf) von Land oder sogar eines technischen Entwurfs beinhalten. Es ist auch möglich Ressourcen, Land oder Entwürfe einfach an eine andere Nation zu verschenken, wenn Sie das möchten.

Erfolg oder Misserfolg Ihrer diplomatischen Versuche hängen von Ihren innenpolitischen Grundsätzen, den Kabinetten, politischen Tendenzen und der Größe der beiden Nationen ab. Dies variiert auch entsprechend der Attraktivität des Vorschlags als auch der Beziehung, die zwischen den beiden Nationen besteht. Je besser die Beziehung zwischen den beiden Nationen ist und desto ausgeglichener ein Vertrag, desto eher wird ein Angebot akzeptiert. Eine erfolgreiche Diplomatie kann ein Verdienst an sich sein, da jede erfolgreiche Bemühung normalerweise Ihre Beziehungen verbessert.

Technologie

Eine weitere inländische Aktivität, mit der Sie sich beschäftigen werden ist die der Forschung nach neuen Technologien. Einige werden Ihre Industriekapazität stärken, die meisten Vorteile werden Sie aber in den verschiedenen Elementen Ihrer Streitkräfte sehen. Sie könnten überlegene Militärdoktrinen, bessere Waffen und Ausrüstung, größere Panzer und Marineschiffe, fortschrittliche Flugzeuge mit einer größeren Reichweite oder raffiniertere Fortschritte wie z.B. Systeme, die eine bessere Überwachung feindlicher Bewegungen oder eine bessere Erkennung von Truppen gewährleisten, entdecken. Sie können sich sogar entscheiden, die Forschung von atomaren Waffen und deren Anwendung zu verfolgen. Es ist wohl unnötig zu erwähnen, dass Sie im Wettrüsten nicht ins Hintertreffen gelangen sollten, falls Sie Ihren Gegner nicht mit überwältigender Macht entgegentreten können (wobei der Sieg auch dann nicht garantiert ist).

Forschung wird betrieben, indem Sie Teams mit Wissenschaftlern finanzieren, die an Forschungsprojekten arbeiten. Die Anzahl der Projekte, die Sie gleichzeitig ausführen können hängt von Ihrer allgemeinen IK ab (eine große Nation kann bis zu fünf große Projekte gleichzeitig ausführen) und die Nation, die Sie auswählen, bestimmt die Differenzierung und das Kaliber der Teams, die Ihnen zu Verfügung stehen. Sie werden Ihren Projekten sorgfältig Teams zuweisen müssen, da jedes Team normalerweise eine Fertigkeitsstufe hat, die an bestimmte Expertenbereiche gebunden ist. Ein Team, das zum Beispiel im Flugzeugbau brilliert wird sicherlich schneller ein neues Flugzeug entwickeln als eine bessere Panzerung für U-Boote zu finden. Die Zeit, die für die Erforschung eines Projekts benötigt wird, hängt von Ihrem Team, dessen allgemeiner Fähigkeitsstufe, der Komplexität des Projekts und Ihrer Möglichkeit, das Team zu finanzieren, ab.

Wenn Sie einmal eine neue Technologieebene erreicht haben, müssen Sie diese auch implementieren. In den meisten Fällen kann schon bestehende Ausrüstung verbessert werden indem Sie IK für ihre Aktualisierung zuweisen. Bedeutende Durchbrüche für noch nie da gewesene Technologien (und bedeutende Aufrüstungen der Marine) müssen komplett neu hergestellt werden. Sie können beliebig viel veraltete Ausrüstung ins Feld bringen, aufrüsten oder sie zur Widerverwertung einstampfen.

Vorbereitung und Unterstützung des Militärs

Viele Komponenten bestimmen eine erfolgreiche Kampagne. Streitkräfte müssen kontinuierlich versorgt werden und benötigen Munition um in Kampfform zu bleiben. Außerdem benötigen Sie starke und fähige Führer, die sie effizient befehligen und ihre Disziplin und Organisation auf einer hohen Stufe halten. Faktoren wie Gebiet, Wetter und die Aufstellung von Verteidigungsstrukturen beeinflussen ihre Leistung in hohem Maße. Ebenso zählt die Erfahrung in solchen Kampfsituationen.

Versorgung, Ausstattung und Transportkapazität

Ihre Fähigkeit, ihre Truppen zu versorgen, sie auszustatten und ihren Transport zu gewährleisten, ist für Ihren militärischen Erfolg unabdinglich. Armeen benötigen Munition und Nahrung (Versorgung), damit sie kämpfen können. Motorisierte Fahrzeuge, Flugzeuge und Marineschiffe brauchen außerdem Treibstoff (Öl), wenn sie betriebsbereit bleiben sollen. Für den Einsatz in Übersee müssen Sie auch Männer und Ausrüstung über längere Strecken hinweg transportieren, die mit normalen Mitteln zu weit (oder unmöglich) zu erreichen sind.

Sie müssen auch Ihre Nachschublinien im Auge behalten (und sie erhalten), damit Ihre Armeen nicht in Unordnung geraten und dann nicht kämpfen können. Die Versorgung wird durch die Zuweisung von IK hergestellt und dann über Ihre Nachschublinien an Ihre Truppen geliefert. Dies kann zu Land (über die Infrastruktur Ihrer Provinzen), zu See (mit Konvois), zu Luft (mit Lufttransportern) oder aus einer Kombination dieser Transportsysteme geschehen - alle können durch eine feindliche Aktion gestört werden. Wenn Ihre Nachschublinien beschädigt oder durch den Feind abgeschnitten werden oder wenn Sie nicht genügend Öl und Versorgungseinheiten an Ihr Militär liefern können, reduzieren sich Ihre Überlebenschancen.

Sie müssen sich auch um die Transportkapazität kümmern. Dies reflektiert sich in der Infrastruktur (Straßen, Schienen) mit der sie große Menschen- und Materialvolumen in einer angemessenen Zeit transportieren können. Jede Provinz besitzt eine Infrastrukturstufe (die Sie verbessern können), die dieses Volumen bestimmt. Es kann beschädigt oder durch feindliche Luftbombardierungen reduziert werden. Versorgungslieferungen zu See erfordern, dass Sie genügend Konvois besitzen und ein Hafen zur Verfügung steht, an dem Sie die Versorgungseinheiten entladen können. Falls diese Konvois nicht geschützt werden, können Sie leicht zur Beute feindlicher U-Boote, Oberflächenschiffe oder Luftbombardierungen werden. Deswegen müssen Sie Begleitjäger oder andere Arten des Schutzes bereitstellen. Versorgungslieferungen zu Luft sind normalerweise trickreich und weniger effizient, da die Flugzeugkapazität eingeschränkt ist. Außerdem wird für den Betrieb Treibstoff benötigt und wenn Sie keine besonderen Schutzmassnahmen treffen, wird der Flieger wahrscheinlich schneller von feindlichen Jägern aus dem Himmel geschossen als dass Sie ihn ersetzen können. Trotzdem bietet diese Art eine Möglichkeit, ihre Truppen am Leben zu erhalten bis Sie eine Alternative für die Versorgungslieferungen gefunden haben.

Wundern Sie sich nicht, wenn sich ein Feind aktiv darum bemüht, Ihre Versorgungslieferungen zu stören - besonders, wenn dieser die Vormachtstellung zu Luft oder Wasser genießt. Sie können natürlich im Gegenzug ähnliche Taktiken anwenden, seine Versorgungslieferungen stören, und seine Truppen einkreisen um vernichtende Effekte zu erzielen.

Organisation und Verschanzung

Sich ständig bewegende Landtruppen haben wenig Gelegenheit, sich gegen einen feindlichen Angriff vorzubereiten und tendieren dazu, sich zu überanstrengen und an Organisation zu verlieren. Dies gilt auch für Armeen, die ständig Luft- und Seebombardierungen ausgesetzt sind. In AoD wird dieser Kriegsaspekt mit den Konzepten Organisation und Verschanzung dargestellt.

Die Organisation ist das Maß der Kohäsionskraft einer Truppe - ihre Fähigkeit, Befehle empfangen und auf sie reagieren zu können, ihr Grad an Versorgung und ihre Befehlsstruktur - außerdem ist dies auch eine Anzeige für ihre allgemeine Moral. Jede Ihrer Einheiten - ob zu Land, Wasser oder Luft - muss eine genügende hohe Organisation aufweisen um in den Krieg aufzubrechen zu können. Ohne brechen sie auseinander und ziehen sich zurück. Eine kämpfende Truppe verliert Organisation und je länger sie kämpft, desto größer ist der Verlust. Das Hinzufügen neuer Rekruten zum Ausgleich der Verluste reduziert die Organisation in Proportion zu der Anzahl der Neulinge und wenn eine Einheit keine Versorgungsquelle hat, sinkt die Organisation schnell ab.

Die Organisation einer sich bewegenden Einheit bleibt normalerweise statisch, falls das zu durchquerende Gebiet die Truppenstärke unterstützt (und die Truppe ausreichend versorgt ist). Falls sie eine Zeit lang anhält und nicht kämpft, erholt sich die Organisation wieder. Die maximale Organisation ist durch ihre Führung und Erfahrung (siehe unten) bestimmt und kann weiter durch die Erforschung verschiedener Kampfdoktrinen und fortschrittlicher Ausrüstung erhöht werden.

Eine Landeinheit, die eine Zeit lang still steht, wird anfangen, sich in einer Provinz zu verschanzen, indem sie die beste Verteidigung sucht, Schützenlöcher und Heckenschützen-Nester vorbereitet, Befehls- und Hilfsstationen einrichtet, Munition organisiert usw. Dadurch erhält die Einheit in der darauffolgenden Verteidigung der Provinz einen Bonuspunkt und der Angreifer sieht sich einer schwierigen Situation gegenüber. Je länger eine Truppe an einem Ort bleibt, desto besser wird sie sich dort auskennen. Doch dieser Bonuspunkt der Verschanzung geht verloren, sobald sie wieder in Bewegung gerät und auch, wenn sie wieder an denselben Ort zurückkommt.

Oberkommando, Führung und Erfahrung

Die Effektivität einer Truppe hängt sehr stark von ihrer Kampferfahrung sowie den Offizieren, die Sie Ihrem Oberkommando an der Front zuweisen ab. Jedes Mal, wenn eine Truppe zu kämpfen beginnt, gewinnt sie an wertvoller Kampferfahrung und wird mit der Zeit und weiteren Kämpfen sichtbar bessere Leistung erbringen. Die daraus resultierenden Veteranen-Einheiten können das Rückgrat Ihrer Streitkräfte bilden, doch wenn sie fallen, werden Sie durch unerfahrene Rekruten ersetzt, die ihre Effektivität behindern.

Individuelle Einheiten können angewiesen werden, unabhängig zu handeln. Meistens werden Sie sie jedoch in größere Einheiten zusammenführen wollen - zu einer Mischung aus verschiedenen Einheitentypen, damit ein allgemeiner Ausgleich und die Kampfeffektivität garantiert werden kann. Die Führung einer größeren Einheit erfordert spezielle Führungsfähigkeiten, die nur von einer Handvoll Menschen beherrscht wird. Sie müssen also aus einem Pool an Offizieren diejenigen auswählen, die jede einzelne Ihrer Truppen führen sollen. Verschiedene Offiziere haben verschiedene Fertigkeiten oder Expertenwissen. Wenn Sie also den richtigen Mann für den richtigen Job auswählen können, haben Sie dadurch große Vorteile. Jeder Offizier hat einen eigenen Grad an Kampferfahrung, der wächst, je länger Sie den Offizier einsetzen. Zu einem Zeitpunkt können Sie ihn auch in einen höheren Rank befördern und die Anzahl der von ihm befehligten individuellen Einheiten erhöhen, ohne dafür sanktioniert zu werden (d.h. Punktabzüge zu erhalten). Offiziere niederen Ranges tendieren dazu, schneller Erfahrung zu sammeln als Offiziere höheren Ranges, was aber oft auch ausgleichend wirken kann.

Groß angesetzte Operationen bedeuten eine zusätzliche Komplexitätsstufe für das Oberkommando. Es ist schwierig, mehrere Divisionen, die die gleiche Stellung einnehmen, zu befehligen, doch eine andere Schwierigkeit besteht darin, mehreren Armeegruppen, ganzen Armeen oder sogar mehreren Armeen, die sich an der gleichen Front befinden, Befehle zu erteilen. In solchen Fällen werden Sie spezielle Divisions-Hauptquartiere erstellen- eine Einheit, die für den direkten Kampf ungeeignet ist, aber dafür die allgemeine Versorgungseffizienz mehrerer Truppen und die Wahrscheinlichkeit, positive Ergebnisse zu erzielen, verbessert. Wenn Sie Großoffensiven oder die Verteidigung einer ganzen Front bedenken, hat diese Spezialeinheit dramatische Effekte auf den allgemeinen Erfolg Ihrer Operationen.

In einem übergeordneten Sinne werden Sie jedoch immer die oberste Befehlsgewalt über Ihr Militär haben und es wird von Ihnen abhängen, eine geeignete Verteidigung für Ihre Gebiete zu finden. In AoD sind einige praktische Funktionen enthalten, mit denen Sie auf ganz einfache Weise Ihre Truppen koordinieren und sie auf effektivste Weise einsetzen können. Sie können auch Langzeitmissionen zuweisen, die Ihre Offiziere nach Ihrem Willen ausführen. Der Grad an Führung und Erfahrung bestimmen einfach die Effektivität, mit der Ihre Befehle ausgeführt werden.

Verteidigungsanlagen und Befestigungen

Während die Streitkräfte dafür bestimmt sind, Ihre Gebiete vor dem Vormarsch des Feindes zu schützen haben Sie die Möglichkeit, bis zu drei verschiedene Verteidigungsinstallationen zu bauen, die Ihre Chancen auf die Abwehr eines Angriffs steigert. Sie können auch Radarstellen bauen - sollten Sie über die notwendige Technologie verfügen - um die Effektivität ihrer Luftabwehr zu steigern.

Der Bau von Verteidigungsanlagen erfordert den Einsatz von IK bis zur ihrer Fertigstellung. Sie können durch feindliche Angriffe beschädigt werden - was die Bereitstellung von Ressourcen für die Reparatur erfordert - und sie können erobert und gegen Sie eingesetzt werden, wenn Sie in die Hände des Feindes fallen. Jede dieser Einrichtungen kann durch weitere IK-Investitionen vergrößert, verbessert und leistungsfähiger gemacht werden. Dies ist eine wertvolle Investition und kann entscheidend in der Abwehr eines Feindes sein.

Landbefestigungen sind ein Netzwerk aus Bunkern, Waffenbestellungen und Minenfelder, die Sie in einer Provinz bauen können um Ihre Armee zu helfen, feindliche Landkräfte zurückzuschlagen. Sie sind besonders effektiv, wenn Sie Ihre Infanterie vor Panzern, mechanisierten Einheiten und Artillerietruppen schützen möchten. Sie bieten auch Schutz vor Luftbombardierungen, obwohl sie nicht dafür erschaffen sind, aktiv solchen Angriffen zu entgegnen. Eine Landbefestigung bietet keinen Widerstand an sich und muss bemannt sein, um effektiv genutzt werden zu können.

Bonuspunkte für Verschanzungen werden mit den Bonuspunkten für Landbefestigungen kombiniert, was zu einer fast unüberwindbaren Verteidigung führt, falls eine Truppe über einen längeren Zeitraum stationär in einer Provinz verbleibt. Ein gutes Beispiel dafür war die französische Maginot-Linie zu Beginn des Krieges (ein Hindernis, dass das deutsche Oberkommando in weiser Voraussicht nicht mit einem Frontalangriff attackierte). Die einzigen Methoden, diese bemannten Befestigungen einzunehmen sind, sie über einen längeren Zeitraum hinweg zu bombardieren, ihre Versorgung abzuschneiden und sie auszuhungern oder es mit einer Reihe massiver Angriffe auf ihre Position zu riskieren (keine so gute Idee). Fallschirmjäger - falls Sie welche haben- werden Befestigungen umgehen und können eine wirksame Komponente beim Angriff darstellen. Jedoch unterliegen Sie anderen Sanktionen und sind meistens zu leicht bewaffnet. Unnötig zu erwähnen, dass die beste Strategie eine Mischung aus all diesen Strategien ist.

Küstenbefestigungen sind so ähnlich wie eine Serie von Schützengräben, Geschützstellungen und anderen militärischen Mitteln, die entlang der Küste einer Provinz gebaut werden. Sie müssen auch bemannt sein, sollen Sie eine Wirkung zeigen. Sie stellen für feindliche Truppen,

die versuchen, in diesem Gebiet zu landen, ein größeres Hindernis dar. Sogar eine Elite-Marineeinheit wird Schwierigkeiten haben durchzubrechen und einen Landekopf zu etablieren.

Flugabwehrgeschütze bieten eine dritte mögliche Verteidigungsmethode. Im Gegensatz zu Land- und Küstenbefestigungen müssen die Flugabwehrgeschütze zum Betrieb nicht durch Ihre Truppen bemannt werden (obwohl ihre Herstellung Wehrfähige erfordert). Ihre Funktion ist es, zusätzliche Verteidigung gegen Luftmissionen zu bieten, die gegen Ziele in der Provinz geflogen werden und feindliche Flugzeuge zu stören. Sie können Ihnen nicht bei einem Angriff zu Land oder bei einer Marineinvasion helfen. Feindliche Luftangriffe gegen Fabriken, Infrastruktur, Stützpunkte, anderen Befestigungen oder Truppen, die in der Provinz stationiert sind, werden mit Ihren Luftabwehrbatterien beantwortet. Dadurch wird nicht nur das Einfliegen von Flugzeugen und damit die Einwirkung und das Ausmaß der Angriffsschäden behindert, sondern auch die Zahl der Verluste nach oben getrieben. Es wird auch auf feindliche Staffeln, deren Mission es ist, über Ihre Provinz zu fliegen, geschossen, was aber weniger effektvoll ist.

Sobald Sie die notwendigen Technologien erforscht haben, können Sie auch Radarstellen auf Ihren Gebieten bauen. Diese Stationen verbessern jede Art der Luftabwehr, die Sie in der Provinz gegen feindliche Bomber und Jäger aufstellen und Sie können sogar sich nähernde feindliche Kriegsschiffe entdecken und Flugzeuge, die sich in einer nahegelegen Meereszone befinden. Radarstellen müssen für Ihren Betrieb nicht durch Ihre Truppen bemannt werden.

Marine- und Luftstützpunkte erstellen

Militärschiffe und -flugzeuge haben normalerweise spezielle Anforderungen, die den Bau von Hafeneinrichtungen und Flugfeldern erfordert. In Arsenal of Democracy wird dies durch die Simulation eines sogenannten Stützpunkt-Systems dargestellt.

Jede Staffel muss einem Luftstützpunkt zugeordnet sein, die sich in einer von Ihnen kontrollierten oder einer befreundeten Provinz befindet. Alle Operationen müssen von diesem Stützpunkt ausgeführt werden und nach Ende der Mission dort wieder enden. Wenn Sie zu viele Fliegerstaffeln einem zu kleinen Stützpunkt zuordnen werden Sie merken, dass das Bodenpersonal zeitliche Schwierigkeiten mit der Wartung und dem Betrieb all Ihrer Flugzeuge bekommen wird. Sie können entweder Ihren Stützpunkt vergrößern um ihre Kapazität zu erhöhen (obwohl es eine Maximalgröße gibt) oder einige Ihrer Staffeln einem anderen Stützpunkt mit mehr Kapazität zuweisen. Falls kein geeigneter Ort vorhanden ist, können Sie auch einen neuen Stützpunkt bauen, um Ihre Truppen einquartieren, obwohl Sie dazu etwas Vorbereitung benötigen.

Auf ähnliche Weise dienen Marinestützpunkte als Heimathäfen für Ihre Flotten. Es werden ihnen Schiffe zugewiesen, welche regelmäßig für geringere oder größere Reparaturen zurückkehren müssen. Eine beliebige Anzahl von Schiffen kann den gleichen Marinestützpunkt verwenden, obwohl die Größe des Marinestützpunkts entscheidet, wie schnell diese Schiffe repariert werden können. Außerdem entscheidet der Ort des Marinestützpunkts, welche Gewässer Ihre Marineinfanterie patrouillieren kann. Bestehende Marinestützpunkte können unter bestimmten Voraussetzungen vergrößert und neu gebaut werden. Es gibt auch provinzielle Häfen in denen Ihre Flotten temporär festmachen können. Diese Häfen fehlt es aber an der Möglichkeit, Ihre Schiffe reparieren oder sie versorgen zu können.

Die Stützpunkte sind anfällig für Bombardierungen oder können in die Hand des Feindes geraten. Feindlichen Flugzeugen können Missionen zugewiesen werden, Ihre Stützpunkte anzugreifen oder Ihre Startbahnen zu sprengen, was Sie Zeit und Ressourcen für Reparaturen kostet. Falls Sie die Kontrolle über eine Provinz mit einem Stützpunkt verlieren, ist jede Truppe, die sie als „Heimat"-Basis verwendete von der Versorgung abgeschnitten und muss umstationiert werden. Ihr Feind kann die eroberte Einrichtung nach den notwendigen Reparaturen für seine eigenen Truppen verwenden. Sie sollten darauf achten, wo sich die Stützpunkte Ihres Feindes befinden und sie entweder funktionsunfähig machen oder sie erobern. Sie sollten auch Vorsichtsmaßnahmen treffen, dass Ihr Feind mit Ihren Stützpunkten nichts Ähnliches vorhat.

Wetter, Gelände und Tageszeit

Wetter- und Geländebedingungen haben oft entscheidend zu den historischen Ergebnissen von Militäroperationen beigetragen. Es war der Winterbeginn, der den deutschen Vormarsch in Russland 1941 zum Stillstand brachte und das unwirtliche Gelände in Burma, das zu den zahlreichen Verlusten dort beitrug. Die meisten militärischen Aktionen mussten außerdem tagsüber ausgeführt werden, da die Zielerkennung in einer Ära, in der man sich allein auf das menschliche Sehvermögen verlassen musste, äußerst unverlässlich war. Allen drei Bedingungen wird in Arsenal of Democracy Beachtung geschenkt. Das Wetter wird mittels eines komplexen Zufallsmodells im Spiel künstlich erzeugt und wird in Ihren Spielen eine wichtige Rolle spielen. Sowohl Regen als auch Schnee haben negative Auswirkungen auf Ihre Militäroperationen und behindern die Kampfeffektivität Ihrer Einheiten in einigen Fällen recht stark. Kampfergebnisse werden auch von „Sichtverhältnisse" beeinflusst, die durch widrige Umstände verschlechtert werden können, falls Ihre Wissenschaftler keine spezialisierte Ausrüstung entdeckt haben und diese Ihren Truppen zur Verfügung steht. Einige Gelände können die Bewegungsgeschwindigkeit mindern, die Versorgung behindern und sogar Kampfwerte verringern. Die Wirkung hängt von Ihrem Einheitstyp ab (normalerweise werden motorisierte Einheiten stärker als Fußsoldaten davon betroffen). In den meisten Fällen bedeuten die Geländebedingungen einen Vorteil für den Verteidiger, der die Landschaft für seine Verteidigungsstrategie nutzt.

Arsenal of Democracy wird über mehrere Jahre auf einer Weltbühne gespielt und enthält genaue Nachempfindungen für den Orts- und Jahreszeitenwechsel in den Tagesstunden eines Gebiets. Die meisten Einheiten haben in den Stunden zwischen Sonnenuntergang und Sonnenaufgang wegen schlechter Sicht eine schlechte Leistung. Sie müssen deshalb diesen Faktor bei der Planung Ihrer Angriffe bedenken. Bestimmte technologische Fortschritte können Ihnen dabei etwas helfen. Sie werden jedoch wahrscheinlich erfolgreicher sein, wenn Sie Großoperationen zu Beginn der Morgenstunden und in einer Jahreszeit ausführen, die eine längere Tageszeit hat.

Kampf

Arsenal of Democracy versucht nicht den Kampf auf einer hochdetaillierten, mikroskopisch genauen Ebene darzustellen. Sie haben keine Kontrolle über individuelle Soldaten, Staffeln, Platoons, Kompanien oder Bataillone. In AoD geben Sie Befehle an Divisionen (oder Armeen) und Ihre Schlachten stellen eher einen Wettkampf um die Eroberung größerer Landregionen (Provinzen) dar als die Einnahme von individuellen Landeköpfen oder Gebäuden. Der aktuelle Mann gegen Mann Kampf findet hinter der Bühne statt - in Ihrer CPU - und Ihr Fortschritt wird in jedem Kampf durch eine grafische und numerische Rückmeldung angezeigt.

Bewegung gleich Angriff in Landschlachten

In Arsenal of Democracy wurde eine bedeutende Veränderung im Ablauf der eigentlichen Schlacht eingeführt. In älteren Paradox-Spielen - sowie in vielen anderen Strategiespielen - wird einer Landtruppe der Befehl gegeben, einen Feind in einer Nachbarprovinz anzugreifen. Sie bewegt sich dorthin und beginnt bei ihrer Ankunft zu kämpfen. Der Verlierer zieht sich dann aus der Provinz zurück, während der Sieger dort verbleibt. In AoD ist dies nicht der Fall. Das Spiel verwendet stattdessen in allen landbasierten Schlachten das Konzept “Bewegung gleich Angriff”.

Der Kampf wird durch eine Landeinheit eingeleitet, sobald diese sich einer feindlichen Provinz nähert, die verteidigt wird. Der Kampf hält solange an, bis eine der Seiten die Oberhand gewinnt. An diesem Punkt hört entweder die Bewegung des Feindes auf (wenn er verliert) oder die Verteidigungstruppe beginnt sich zurückzuziehen, worauf der glorreiche Angreifer in die Provinz einzieht und die Kontrolle übernimmt. Dieses System eliminiert einige übliche Probleme (wie z.B. die Unfähigkeit herauszufinden, wohin sich die feindliche Truppe bewegt, bevor es zu spät ist) und bietet auch eine Anzahl neuer operationaler Möglichkeiten - sowohl für den Angreifer als auch den Verteidiger. Truppen aus benachbarten Provinzen können kämpfende Armeen unterstützen und hinter den Linien Reserven positionieren um in einem letzten Versuch die Verteidigung auf Vordermann zu bringen. In Luft- und Seeschlachten wird diese Kampfmethode jedoch nicht verwendet und eine Luft- oder Meereszone wird in derselben Provinz ausgefochten, in der sich auch der Feind befindet.

Befehle

Besonders wenn Sie eine größere Nation spielen werden Sie bemerken, dass allein die Größe und die geografische Entfernung der Truppen, die für Sie ins Feld ziehen, eine Herausforderung darstellt. Um diese Verwaltung auf Mikroebene zu reduzieren und damit Sie sich auf die aktivsten Zonen konzentrieren können, können Sie in AoD den meisten Einheiten Dauerbefehle erteilen. Wenn Sie einen Großangriff mit vielen Einheiten oder einer Kombination aus Land-, See- oder Lufteinheit starten, müssen Sie diesen Angriff auch sorgfältig koordinieren, damit Sie einen maximalen Effekt erzielen können. Mit dem Befehl-Interface des Spiels geht das ganz einfach.

Jede Einheit verfügt über einen nützlichen Befehlssatz, der mehr als nur die üblichen „hierhin bewegen“ - oder „jetzt angreifen“ - Befehle enthält. Eine Option, die vom jeweiligen Einheitstyp abhängt, wird über das Befehl-Interface gewählt, worauf die Truppe exakt Ihren Angaben folgt und den Befehl dann ausführt. Die jeweiligen Optionen werden später in diesem Handbuch erklärt, doch das Konzept um das es sich hier dreht ist, dass Sie mit dem Befehl-Interface Datum und Zeit des Angriffs bestimmen, so dass Sie mehrere Truppen auf einmal koordinieren können. In vielen Fällen können Sie auch das Datum und die Zeit (oder die Bedingungen) für den Abbruch Ihrer Operationen einstellen oder einer Einheit sogar einen Satz Dauerbefehle zur mehrmaligen Wiederholung der gleichen Mission an die Hand geben, damit Sie Ihre Aufmerksamkeit anderen Dingen zuwenden können.

Luft- und Seegefecht

Luft- und Seeoperationen gibt es natürlich auch; in Arsenal of Democracy sind sie aber eher abstrahiert. Andernfalls würde diese zusätzliche Komplexitätsstufe die meisten Spieler wahrscheinlich überwältigen. Normalerweise werden Sie Ihren Staffeln oder Flotillen allgemeine Befehle erteilen - wie z.B. eine spezifische Zeitdauer oder andere Parameter, die sie befolgen sollen. Sie können sie dann mehr sich selbst überlassen, während sie ihre Befehle, solange sie gültig sind oder bis neue Befehle erteilt werden, ausführen.

Das heißt nicht, dass diese Truppen nicht in Kämpfe verwickelt werden. Dies geschieht sogar recht häufig. Tritt dies ein, gelten spezielle Regeln unter Berücksichtigung der beteiligten Einheiten sowie der Bedingungen für die Tageszeit und das Wetter. Der Luftkampf ist weiter durch die beteiligten Flugzeuge eingeschränkt, da sie irgendwann zurück zum Stützpunkt müssen um Treibstoff aufzufüllen oder Munition nachzuladen.

Es ist wichtig zu verstehen, dass weder Seezonen noch Lufträume auf dieselbe Weise wie Provinzen selbst kontrolliert werden können. Sie sind nicht Ihr „Eigentum“ und weder Flugzeuge noch Marineschiffe können eine Provinz erobern. Meistens werden Sie sie zur Unterstützung Ihrer Armeen oder zur Schwächung des feindlichen Widerstands mittels Bombardierungen einsetzen sowie um Nachshublinien zu behindern oder abzuschneiden. Diese Gefechtsart

stellt also eher eine Herausforderung für Ihre Fähigkeit dar, diese Einheiten sinnvoll einzusetzen.

Der „Fog of War"

Der „Fog of War" oder Nebel des Krieges bezieht sich nicht auf das Wetter, sondern auf dunkle Regionen auf der Karte, hinter denen im Spiel Dinge vor Ihnen versteckt werden- vor allem gefechtsbereite Streitkräfte, deren Position vor Ihnen geheim gehalten werden soll. Es wird angenommen, dass Sie über eine nötige Aufklärung und Geheimdienstquellen verfügen um einige grundlegende Informationen über die Provinzen (auch in feindlichen Gebieten) in Erfahrung bringen zu können. Sie werden aber trotzdem über die Position jeder feindlichen Einheit, die nicht zu Ihnen gehört, sich außerhalb Ihres Territoriums oder sich für Ihre Truppen außer Sichtweite befinden, im Unklaren gelassen. Sie werden feindliche Einheiten, die Provinzen in der Nähe Ihrer Truppen besetzen, wahrnehmen, doch haben Sie normalerweise vor dem Angriff eine nur vage Vorstellung über deren Größe und Zusammensetzung. Sie können auch vor einem Angriff verschiedene Langstreckenmissionen weit in feindliches Gebiet schicken um zusätzliche Informationen über mögliche Verstärkungen und Reserven zu erhalten, die der Fog of War sonst vor Ihnen verbergen würde. Bedenken Sie, dass einige Einheiten - insbesondere U-Boote- ihre Präsenz verbergen können. Es gibt dafür allerdings Technologien, die Sie erforschen können. Glücklicherweise teilen Ihre Verbündeten auch ihr Wissen über feindliche Positionen (so wie die Position ihrer eigenen Truppen) mit Ihnen.

Strategische Umgruppierung und der Truppenpool

Jede von Ihnen neu erstellte Militäreinheit wird in einen Truppenpool aufgenommen, der an jeden beliebigen Ort entsandt werden kann. Für die Entsendung von Marine- und Luftstreitkräfte muss eine zusätzliche Voraussetzung erfüllt werden: Sie müssen den spezialisierten Stützpunkten zugewiesen werden, die zu ihrer Unterkunft und Unterstützung gebaut werden. Diese Stützpunkte sind auf eine bestimmte Anzahl an Einheiten beschränkt und diese Anzahl kann zeitweise aufgrund eines durch den Feind produzierten Schadens reduziert sein.

Landeinheiten, die sich schon im Feld befinden, können zeitweise aus dem Aktivdienst entlassen und strategisch umgruppiert werden ohne dass Sie sich um deren exakte Bewegung kümmern müssen. Solange sie kein Wasser überqueren müssen (was den zusätzlichen Gebrauch von Seetransportern und damit eine aktive Verwaltung benötigt), kommen sie nach einer gewissen Zeit an den neuen Einsatzort an. Diese Methode der Umgruppierung kann nicht für die Luft- und Marinestreitkräfte angewendet werden - diese müssen konventionell umgruppiert werden.

Das Hauptmenü

Um das Spiel von Arsenal of Democracy zu beginnen, klicken Sie auf Start > Programme > Paradox Interactive > Arsenal of Democracy > AoD, wonach nach ein paar Sekunden der Eröffnungsfilm startet. Sie sehen einen Statusbildschirm, der den Fortschritt des Ladevorgangs der Engine des Hauptspiels anzeigt. Danach erscheint das Startmenü. Hier haben Sie die Option, das Spiel im Einzel- oder Multiplayer-Modus zu starten, die Tutorials durchzuspielen, die Aufführung der Mitwirkenden (Credits) anzusehen oder das Spiel zu verlassen.

Einzelspieler-Spiele

Meistens werden Sie wahrscheinlich ein Einzelspiel spielen und Ihre Fähigkeiten gegen den Computer testen. Klicken Sie im Startmenü auf „Einzelspieler" und der Bildschirm des Hauptmenüs wird angezeigt.

Auswahl eines Szenarios oder Speichern des Spiels

Beim Starten eines neuen Spiels wählen Sie aus einer Liste verfügbarer Großkampagnen-Spiele oder Schlachtszenarien (Bereich 1). Großkampagnen-Spiele verwenden den ganzen Globus und ermöglichen es Ihnen, jede verfügbare Nation der Welt zu spielen. Sie starten mit der historischen Situation jeder Nation zu einem bedeutenden Datum im WKII und schreiten bis zum Enddatum im Dezember 1947 voran.

Schlachtszenarien sind normalerweise in ihrem Bereich eingeschränkt und konzentrieren sich auf kurze, zielgerichtete Angriffe. Sie sind auch auf Nationen und bestimmte Teile der Welt beschränkt, die verwendet werden können. Viele dieser Szenarien deaktivieren einige der komplexeren Interfaces des Spiels und bieten dem Spieler vordefinierte Truppen, Verstärkungen, Ressourcen sowie spezielle Siegesbedingungen. Die Schlachtszenarien sind ideal für ziemlich kurze „Was wäre wenn" - Spiele in größeren Offensiven oder für ein einmaliges Multiplayer Strategiespiel. In diesem Handbuch gehe ich davon aus, dass Sie ein Spiel mit einer großen Kampagne gewählt haben und das Ihnen alle Interfaces zur Verfügung stehen.

Wenn Sie einmal mit dem Spiel begonnen haben, können Sie Ihr Spiel jederzeit speichern. Um ein gespeichertes Spiel zu laden scrollen Sie einfach durch die Liste der Dateinamen (Bereich 2) und wählen dasjenige, mit dem Sie fortfahren möchten, aus.

Eine Nation auswählen

Nachdem Sie eine große Kampagne, ein Schlachtszenario oder ein gespeichertes Spiel geladen haben, zeigt der Teil zur Auswahl einer Nation im Hauptmenü (Bereich 3) bis zu 10 nationale Flaggen an. Klicken Sie auf eine um eine Nation auszuwählen und einen kurzen Überblick über ihre historische Situation zu erhalten. Wenn Sie die Nationalflagge der Nation, mit der Sie spielen wollen, nicht sehen, können Sie mit einem Rechtsklick auf eine beliebige Flagge



eine Liste zusätzlicher Nationen anzeigen lassen und dort die gewünschte Nation auswählen. Wenn Sie Ihre Nation immer noch nicht sehen können, existiert sie entweder nicht (und wurde wegen Eroberung aus der Liste entfernt) oder Sie haben ein Schlachtszenario gewählt, für das Ihre Nation nicht zur Verfügung steht.

Ändern der Spieloptionen

Unten am Bildschirm (Bereich 5) sehen Sie drei Schaltflächen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Optionen um die Einstellungen Ihren Wünschen anzupassen (siehe seitl. Menüleiste). Wenn Sie eine Veränderung vornehmen wird dies im Verlaufsbereich des Hauptmenüs (Bereich 4) angezeigt. Falls Sie nichts ändern, verwendet das Spiel die gleichen Einstellungen, die Sie mit dem letzten Spiel verwendet haben oder die Standardeinstellungen, also Einstellungen, die werksmäßig eingestellt sind. Falls Sie einen Fehler gemacht haben und das Spiel als Multiplayer-Spiel oder Tutorial spielen wollten können Sie auf die Schaltfläche Zurück klicken und zum Startmenü zurückkehren.

Spieloptionen

Schwierigkeit: Es gibt 5 Schwierigkeitsstufen, die den Spielaspekten (Industrie, Ressourcen, Kampf, Bewegung usw.) globale Modifikatoren hinzufügen. Auf leichter und sehr leichter Stufe ist die KI-Nation behindert und dem Spieler werden künstliche Boni gegeben. Auf harten und sehr harten Stufen ist das umgekehrt. (Sie können die präzisen Modifikatoren sogar ändern; Sehen Sie dazu die Datei difficulty.csv im Ordner db an.

K.I. Aggressivität: Damit passen sie an, wie die K.I. auf die Handlungen des Spielers reagiert, was von "Feigling" bis "wütend" reicht. Auf der wütenden Stufe tendiert die KI dazu, bei der leichtesten Provokation Krieg zu erklären, während auf der Stufe des Feiglings die KI sich eher defensiv verhält.

Spielgeschwindigkeit: Dies kann vor oder während des Spiels mit den „Strg" und „+" oder „-" Tasten eingestellt werden. In einem MP-Spiel kann dies nur der Host ändern.

Länder teilen: Ändern Sie dies zu „AN" für ein MP-Spiel, wenn mehrere Spieler dasselbe Land wählen. Diese Option ist in Einzelspieler-Spielen deaktiviert.

Auto-Speichern: Stellen Sie hier oder über das Options-Menü ein, wie oft das Spiel automatisch speichern soll; Im MP-Modus kann nur der Host-Computer das Spiel speichern.

Zähler verwenden: per Standardeinstellung verwendet AoD animierte Figuren, die Ihre Einheiten auf der Karte darstellen. Begeisterte können dies auf „AN" stellen, damit die Einheiten als traditionelle NATO-Zähleinheiten dargestellt werden.

Verbindungstypen

Zm Spiel von AoD im MP-Modus benötigen Sie entweder eine schnelle Internet- (DSL/Kabel mit installiertem TCP/IP-Protokoll) oder eine lokale Netzwerkverbindung (LAN).

LAN: Diese Verbindung wird automatisch eingerichtet, wenn in Ihrem LAN gehostete Spiele gesucht werden. Klicken Sie entweder auf „Host" oder wählen Sie ein erkanntes Spiel aus und klicken Sie auf „Teilnehmen".

Valkyrienet: Dies ist ein durch Paradox kostenlos zu Verfügung gestellter Service, der als Spieler-Treffplatz dient und es einfach macht, Spiele zu hosten oder an ihnen teilzunehmen. AoD ermöglicht es dem Host auch ein Passwort zu erstellen,das Gäste eingeben müssen, wenn sie an einem Spiel teilnehmen möchten.

Internet: Geben Sie für ein Internet-Spiel die IP-Adresse Ihres Host-Computers ein. Diese kann sich ändern, wenn es sich nicht um eine ständige Verbindung handelt. Wenn Sie ein Spiel hosten, können Sie Ihre IP-Adresse erfahren, wenn Sie eine Verbindung aufbauen und dann über das Startmenü Ihres PCs Ausführen wählen.

Win98 oder WinME: Tippen Sie winipcfg und klicken dann OK. Senden Sie dann ihre IP-Adresse an ihre Mitspieler (z.B. per E-Mail/IRC)

Win2000 oder WinXP: Geben sie zuerst cmd ein, klicken dann auf OK und geben in dem neu erscheinenden Fenter ipconfig ein. Schreiben Sie sich ihre IP-Adresse auf und geben Sie sie an Ihre Gäste weiter.

Starten des Spiels

Wenn Sie einmal ein Land gewählt und die Optionen geändert haben, klicken Sie auf die Schaltfläche Start um das Spiel zu beginnen. Diese Schaltfläche wird ausgegraut bleiben bis Sie sich für ein Land entschieden haben.

Multiplayer-Spiele

Wenn Sie im Anfangsmenü die Schaltfläche Multiplayer klicken, werden Sie nach Ihrem gewünschten Verbindungstyp (siehe seitl. Kasten) und der Eingabe Ihres Namens gefragt. Geben Sie Ihren Namen in das Feld ein und klicken Sie auf die Schaltfläche, die der gewünschten Verbindung entspricht. Wenn Sie nicht das Valkyrienet (vNet) benutzen, werden Sie gefragt, ob Sie ein Spiel hosten oder einfach spielen wollen. Beachten Sie, dass alle Spieler die gleiche Spielversion haben müssen (dies wird automatisch beim Aufbau der Verbindung überprüft, damit kein Widerspruch zwischen den Dateien besteht). Es wird auch empfohlen, dass Sie jede Software, die Sie nicht benötigen und die auf Ihrem Computer im Hintergrund läuft, deaktivieren, damit eine höhere Verbindungsstabilität erzielt werden kann.

Die vNet-Verbindung leitet Sie an einen freien Service weiter, mit dem die Spieler sich oft auf ein neues Spiel treffen. Da das vNet alle Spiele von Paradox unterstützt, wählen Sie den AoD-Kanal aus der Kanalliste aus, die Sie zu einem Chat führt über den Sie ein neues Spiel aufbauen können. Wenn Sie einmal neue Mitspieler gefunden haben, müssen Sie einen Host bestimmen. Da das vNet manchmal überlastet sein kann und der Wunsch geäußert wurde, „private" Spiele spielen zu können, ermöglicht es AoD dem Host jetzt das Spiel mit einem Passwort zu versehen. Wenn Sie bereit sind, klickt die Person, die den Host übernimmt, auf die Schaltfläche Host und gibt das Passwort ein. Die anderen Spieler sehen dann die aufgelisteten Spiele, wählen eines aus, klicken auf Teilnehmen und geben nach der Aufforderung das Passwort ein. Der Aufbau der Verbindung wird für Sie von vNet automatisch ausgeführt. (Anmerkung: Wenn Sie einmal das Spiel gestartet haben, wird die Verbindung vom Host übernommen und das Spiel verschwindet aus der vNet-Liste.)

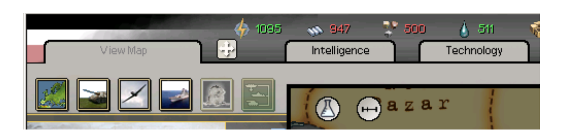
Wenn Sie einmal die Verbindung aufgebaut haben, erscheint der Hauptmenübildschirm an dem Sie einige Unterschiede feststellen werden. Gespeicherte Spiele werden jetzt am Ende der Rollliste in der Spielauswahl (Bereich 1) und eine Spielerliste im unteren Bereich links auf dem Bildschirm erscheinen. Ich hoffe, dass Sie dies nie benutzen müssen, aber der Host hat auch die Möglichkeit, einen Spieler aus dem Spiel zu verbannen, indem er den Namen des Spielers markiert und auf die Schaltfläche Ban (Verbannen) klickt. Sie können auch mit anderen Spielern chatten und gleichzeitig den Bildschirm sehen, indem Sie den Text in das Leerfeld unter der schmalen Linie des

Router und Firewalls

Häufig befinden sich Computer „hinter" Routern oder einer Firewall.

Firewalls: vNet und MP-Spiele im Internet verwenden die Ports 2300-2400, 28800-29000 und 47400-47700 für die Kommunikation. Diese müssen zum Hosten oder der Teilnahme an einem Spiels verfügbar sein. Beachten Sie, dass Sie sich geringfügig böswilligen Internet-Benutzern aussetzen.

Router: Da sehr viele verschiedene Router mit unterschiedlicher Software gibt, sehen Sie sich bitte ihr Benutzerhandbuch an. Sie sollten auch einen Netzwerk-Client im Windows Networking installiert haben. Falls Sie damit Probleme haben sollten fragen Sie im AoD Multiplayer - Unterforum auf der Website von Paradox nach.



Verlaufsbereichs im Bildschirm eingeben (Bereich 4).

Der Host kann jetzt ein Szenario oder gespeichertes Spiel wählen. Wenn ein gespeichertes Spiel ausgewählt wird, beginnt nach einer kurzen Pause, in der das Spiel komprimiert wird, der Übertragungsprozess und die gespeicherte Spieldatei wird an andere Spieler gesendet. Sie sehen dann einen Statusanzeiger neben jedem Spielernamen, der den Übertragungsfortschritt anzeigt. Ich empfehle den Spielern zu warten bis bei jedem die Übertragung beendet ist, bevor Länder ausgewählt werden, da dies sonst häufig zu Folgefehlern führt. Die meisten Spieler, die vNet besuchen, folgen einem Protokoll, bei dem alle Spieler auf die Bestätigung des Hosts warten, dass alle das Spiel sicher heruntergeladen haben. Der Host wählt dann eine Nation aus, was bedeutet, dass nun auch die Gäste ein Land wählen können. Ich würde empfehlen, dass auf Windows-Betriebsystemen die Funktionalität Alt+Tab nicht während des Herunterladens benutzt wird, da dadurch die Übertragung meistens „einfriert" oder korrupt wird. Mit einer angemessenen Verbindungsgeschwindigkeit sollte der Prozess nicht zu lange dauern und Sie sollten während der Wartzeit sicher Chatten können.

Sie werden bemerken, dass das Untermenü der Spieloptionen es Ihnen jetzt ermöglicht, die Einstellung Länder teilen auf „Ja" zu stellen. Dadurch kann mehr als ein Spieler die gleiche Nation wählen, was andernfalls verboten ist. Wenn ein oder mehrere Spieler die gleiche Nation spielen (bis zu zehn Spielern ist dies möglich), dann kann jeder dieser Spieler jedes beliebige Interface oder Steuerelement dieses Landes benutzen. Diese Option ist nicht begrenzt, weswegen ich Ihnen empfehlen würde, bestimmte Verantwortungsbereiche schon vor dem Spiel zu verteilen, damit spätere Meinungsverschiedenheiten vermieden werden können.

Wenn alle Spieler ihre Nationen gewählt haben, wird die Start- Schaltfläche für den Host aktiviert. Klickt der Host darauf, wird dieses Szenario (oder gespeicherte Spiel) auf jedem System gestartet und sobald alle Spieler diesen Prozess beendet haben (langsamere Systeme brauchen dazu länger), geht's los. Eine weitere vNet Gewohnheit für Multiplayer-Spieler ist es, dass jeder Spieler nach dem Start des Spiels über die Chat-Funktion „in" oder „hier" eintippt.

Sie können auch während des Spiels miteinander Chatten, indem Sie die Tab-Taste drücken, Ihre Nachricht eingeben und dann auf die Eingabetaste drücken. Sie haben die Möglichkeit Ihre Chats „privat" zu gestalten, indem Sie den oder die Spieler auswählen, die Ihre Nachrichten sehen können. Es gibt einige voreingestellte Chat-Filter mit denen Sie schnell die Nachrichten von bestimmten Leuten beantworten können. Nachdem Sie die Eingabetaste gedrückt haben erscheint die Chat-Nachricht auf dem Hauptbildschirm des Empfängers in seinem Verlaufsprotokoll.

Es gibt noch einige weitere wichtige Unterschiede zwischen einem Spiel für Einzel- oder Multiplayer-Spiele. Die Geschwindigkeitseinstellungen des Spiels kann während des Spiels mit den „Strg" und „+" oder „-"-Tasten eingegeben werden, allerdings nur durch den Host. Jeder Spieler kann das Spiel jederzeit anhalten. Andere Spieler können dann das Spiel nach 30 Sekunden wieder fortführen. Jedes Nachrichtenkästchen oder Ereignisse, die normalerweise das Spiel automatisch anhalten würden (in Abhängigkeit von Ihrer Nachrichteneinstellung) erscheinen normal, halten das Spiel aber nicht mehr an. Einige werden ungültig, wenn Sie nicht antworten und verschwinden dann nach einiger Zeit. Andere verschwinden, wenn sie nicht mehr gültig sind.

Tutorials

Sie können die AoD-Tutorials über die Schaltfläche Tutorial im Startmenü spielen. Weitere Informationen finden Sie im Tutorial- Abschnitt fast am Ende dieses Handbuchs.

Credits / Verlassen

Klicken Sie im Startmenü auf die Schaltfläche Credits um eine Liste der Leute zu sehen, die mit dem Design, der Entwicklung, der Produktion und dem Beta-Testing von *Arsenal of Democracy* beschäftigt waren. Die Schaltfläche Verlassen beendet das Spiel und Sie werden zu Windows zurückgeführt.

Das Allgemeine Interface

Nur einige Teile des AoD-Interfaces sind zu jeder Zeit sichtbar. Der Großteil Ihres Bildschirms enthält kontextsensitive Information, die sich in Abhängigkeit von Ihren Aktivitäten ändert. Es gibt einen Bereich, oben auf dem Bildschirm, der sich niemals verändert. Sie erhalten damit einen kurzen Verweis auf die kritischsten Teile der Spielinformation und sehen die hauptsächlichen Interfaces. Einige andere Optionen, die nicht unbedingt Teil eines Interfaces sind, haben jedoch eine pauschale Einwirkung auf das Spiel. Alles in Allem werden diese Optionen am besten mit „Das allgemeine Interface" umschrieben.

Die obere Menüleiste

Dies ist der oberste Bereich des Bildschirms, der die ganze Zeit sichtbar sein wird und einen schnellen Überblick über den Zustand Ihrer Nation anzeigt. Hier haben Sie auch - und das ist sehr wichtig - Zugang zu allen hauptsächlichen Interface- Bildschirmen.



Status-Überblick

Der obere Teil der Leiste zeigt Symbole und Werte an, auf die Sie sich häufig beziehen müssen. Sie können hier auch schnell Ihre Reserven an Energie, Metall, seltenen Materialien, Öl, Versorgungseinheiten und Bargeld überprüfen. Ebenso wird Ihr Truppenpool, der Grad der nationalen Unruhe, Ihre Transportkapazität und Industriekapazität dargestellt. Wenn Sie mit Ihrer Maus über ein beliebiges Objekt fahren wird ein sich erweiternder QuickTipp angezeigt, der mehr Informationen zu diesem Objekt enthält - ganz besonderes Ihre täglichen Ein- und Ausgaben. Ist der tägliche Betrag negativ, wird dieser Wert in roten Zahlen anzeigt. Alle diese Objekte werden im Einzelnen in den dazugehörigen Abschnitten dieses Handbuchs beschrieben.

Die Ordnerregisterkarten

Direkt unterhalb des Status -Überblicks befindet sich ein Satz anklickbarer Ordnerregisterkarten, über die Sie Zugang zu den fünf Interface-Bildschimen von AoD bekommen, die später im Handbuch beschrieben werden. Alles, was unterhalb der oberen Menüleiste angezeigt wird, hängt davon ab, welchen dieser Ordner Sie gewählt haben.

Karte anzeigen: Wenn Sie diese Ordnerregisterkarte anklicken, wird das Interface dargestellt, dass Sie am meisten benutzen werden: der Hauptkartenordner. Damit können Sie die Weltkarte mit Informationen zu Ihren Provinzen einsehen, Befehle überprüfen und an Ihre Einheiten weitergeben, neue Einheiten entsenden und die üblichsten Ingame-Aktionen ausführen.

Technologie: Dies ist der Technologie-Ordner, wo Sie spezialisierte Teams für den Beginn der Arbeit an neuen Forschungsprojekten zuweisen und die Technologie überprüfen können, die Ihnen bereits zur Verfügung steht.

Produktion: Diese Registerkarte zeigt den Produktionsordner an, wo Sie Ihr nationales Budget kontrollieren, neue Einheiten aufstellen, beginnen, die Industrie -und Verteidigungsstrukturen Ihrer Provinzen aufzubauen und eine Übersicht über solch wichtige Dinge wie Ihre aktuellen Handelsverträge, Konvois und Ressourcendepots erhalten.

Diplomatie: Diese Registerkarte führt Sie zum Diplomatieordner, wo Sie ihre innenpolitischen Grundsätze aufstellen, diplomatische Beziehungen mit anderen Nation pflegen und diplomatische und politische Informationen über die Nationen in der Welt erhalten.

Statistik: Diese Registerkarte führt Sie zu dem Statistik-Ordner, wo Sie über einen Satz detaillierter Diagramme verfügen, die Ihnen einen Überblick über alle wichtigen Informationen zu Ihrer Nation, den Streitkräften und den Rest der Welt bieten. Auf diesen Seiten finden Sie auch ein paar nette redundante Interfaces, mit denen Sie schnell viele ähnliche Anpassungen vornehmen können. Viele Objekte sind mit einer Hot-Link-Funktion verbunden, damit Sie schnell zu einer Provinz oder Einheit auf der Hauptkarte springen können ohne nach ihr suchen oder einer der anderen Positionierungsobjekte benutzen zu müssen.

Nachrichteneinstellungen

In AoD können Sie die Art der Nachrichtenanzeigen benutzerdefinieren. Diese Option kann für jeder Nachrichtentyp ausgewählt werden und auf folgende Weise eingestellt werden:

Nicht anzeigen: Die Nachricht wird unterdrückt und überhaupt nicht angezeigt.

Nur im Spielprotokoll anzeigen: Die Nachrichten erscheinen nur im Verlaufsprotokoll.

Benachrichtigungselement: Wenn Sie auf die kleine Symbole auf der rechten Seite des Bildschirms klicken, öffnet sich das Nachrichtenkästchen (nur bestimmte Nachrichten).

Nachrichtenkästchen: Diese Einstellung dient für wichtigere Nachrichten, die sowohl in Kästchen angezeigt als auch gleichzeitig in Ihr Verlaufsprotokoll geschrieben werden.

Nachrichtenkästchen mit Pause: Diese Einstellung erzeugt ein Nachrichtenkästchen und hält das Spiel solange an, bis Sie auf dem Kästchen „Okay" klicken. In MP-Spielen ist Auto-Pause deaktiviert und es erscheint deswegen nur das Nachrichtenkästchen.

Die Schaltfläche Datum /Pause

Das aktuelle Datum und die Zeit werden auf einer Schaltfläche unten rechts in der oberen Menüleiste angezeigt. Die angezeigte Zeit richtet sich nach der Greenwich Mean Time (GMT) und kann in Abhängigkeit von dem in der Karte aktuell angezeigten Ausschnitt von der Lokalzeit entsprechend abweichen. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Spiel beliebig lang angehalten werden. Wenn Sie erneut darauf klicken, fährt das Spiel fort. Sie können auch auf die Taste Pause auf Ihrer Tastatur drücken um das Spiel anzuhalten oder es wieder aufzunehmen.

Die Schaltfläche Spielmanagement

Direkt rechts neben der Schaltfläche Datum/Pause befindet sich eine Schaltfläche mit der Bezeichnung „Menü". Wenn Sie darauf klicken, wird das Menü für das Spielmanagement angezeigt und Ihnen stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Speichern: Hier können Sie Ihren aktuellen Spielstand speichern. Der voreingestellte Dateiname bezeichnet Ihr Land, gibt das Datum und die Zeit an und Sie können alles ganz einfach ändern, indem Sie einen neuen Namen eingeben. Nach dem Speichern kehren Sie zum Spiel zurück.

Optionen: Hier werden die Ingame-Optionen des Untermenüs angezeigt (ähnlich denen beim Anlegen eines neuen Spiels), wo Sie die Geschwindigkeit ändern, zwischen Symbolen und Zählern umschalten, Ihre automatischen Speichereinstellungen ändern und Ihre Audioeffekte und die Musiklautstärke einstellen können. Unten im Untermenü befindet sich auch ein Bereich mit dem Sie Ihre Nachrichteneinstellungen ändern können.

Tipps: Damit werden die Hinweisfelder beim Start des Spiels angezeigt.

Kapitulieren: Damit wird Ihre aktuelle Spielsitzung beendet (jeder muss schließlich mal schlafen gehen). Ihre allgemeinen Spieldaten gehen beim Verlassen des Spiels verloren. Stellen Sie also sicher, dass Sie vorher abgespeichert haben.

Zurück: Sie kehren zum Spiel zurück.

Nachrichtenfenster

Sie erhalten viele Nachrichten, die Sie über den Ablauf des Spiels auf dem Laufenden halten. Dies kann eine Meldung zu diplomatischen Angeboten aus dem Ausland sein, eine Benachrichtigung Ihrer Streitkräfte, die in den Kampf aufgebrochen sind oder ihr Ziel erreicht haben, Ihre Wissenschaftler, die Sie über eine neue Technologie unterrichten oder Ihr Geheimdienst, der Ihnen einen Bericht über internationale Angelegenheiten zukommen lässt, der Sie vielleicht nicht direkt betrifft.

Nachrichten können auf verschiedene Weise angezeigt werden. Wenn Sie AoD zuerst installieren, ist dies bereits auf eine Art eingestellt, die später von Ihnen geändert werden kann. Die wichtigsten Nachrichten generieren ein Fenster, das auf dem Bildschirm angezeigt wird und das Spiel solange unterbricht, bis Sie es beachtet haben. Die weniger wichtigen Nachrichten werden auch in einem Fenster angezeigt, halten das Spiel aber nicht an. Andere zeigen auf der rechten Seite des Bildschirms ein kleines Benachrichtigungssymbol an, das darauf wartet, von Ihnen geöffnet zu werden. Viele sind zeitlich begrenzt und blinken kurz auf, bevor sie wieder verschwinden. Meldungen, die vielleicht nur von geringer Bedeutung sind, werden einfach in Ihr Verlaufsprotokoll geschrieben. Diejenigen, die wahrscheinlich für Sie nicht von Bedeutung sind, wie z.B. Handelsabkommen, die zwischen zwei Nationen unterschrieben werden zu denen Sie keinerlei Bezug haben, werden überhaut nicht angezeigt.

Sie können die meisten Nachrichteneinstellungen Ihres Spiels ändern, indem Sie auf die Schaltfläche Menü in der oberen Menüleiste klicken, dann auf die Schaltfläche Optionen und dann auf die Schaltfläche Nachrichteneinstellungen. Damit wird eine rollbare Liste der Nachrichtentypen angezeigt, die sie auf eine beliebige Anzeigeoption einstellen können. Sie können auch die Nachrichteneinstellungen für einen bestimmten Ingame-Nachrichtentyp (ohne über das Untermenü gehen zu müssen) ändern, indem Sie auf die Meldung rechtsklicken (diese Option ist auch über das Verlaufsprotokoll verfügbar) und dann den neuen Anzeigemodus aus dem Optionsfenster wählen.

Ereignisse

Arsenal of Democracy enthält auch ein spezielles Ereignis-System. Dies sind normalerweise historische Ereignisse von weitreichender Bedeutung, die so programmiert wurden, dass sie während des Spiels auftreten und die nicht auf einfache Weise über die reguläre Spiel-Engine verändert werden können. In einigen Fällen müssen bestimmte Gegebenheiten vorherrschen, damit ein Ereignis eintritt und viele treten zufällig auf, so dass ihr exaktes Datum nicht vorhersehbar ist. Zufällige Ereignisse können vorteilhaft sein oder aber eine verheerende Auswirkung haben.

Auf den ersten Blick sieht eine Ereignisfenster so ähnlich wie das Nachrichtenfenster aus. Es gibt jedoch ein paar Unterschiede: Ein Ereignis wird immer in einem Feld angezeigt (dies kann nicht über die Nachrichteneinstellungen geändert werden) und hält ein Einzelspieler- nicht aber ein Multiplayer-Spiel - so lange an, bis Sie es beachten. Die meisten Ereignisse enthalten einen erklärenden Text, der Sie in den historischen Kontext einführt. Sie können auf verschiedene Weise auf ein Ereignis reagieren, wodurch der weitere Spielverlauf bestimmt wird. Die weitreichenderen Implikationen eines Ereignisses bleiben in den meisten Fällen jedoch verborgen. Ein Ereignis kann zudem ein weiteres Ereignis hervorrufen, dass entweder Sie oder eine andere Nation betreffen kann. Ein Ereignis kann auch zu Veränderungen führen, die unter einem normalen Spielverlauf nicht eingetreten wären (erhebliche Veränderungen in der Innenpolitik oder ein drastischer Umschwung in der öffentlichen Meinung). Ein Ereignis kann auch Offiziere oder Kabinettsmitglieder verfügbar machen - oder sie vom Spiel ausschließen.

Lesen Sie den Text sorgfältig durch und fahren Sie mit Ihrem Mauszeiger über die verfügbaren Reaktionsmöglichkeiten um einen sich erweiternden QuickTipp anzeigen zu lassen, der die Auswirkungen des Ereignisses aufzeigt. Nachdem Sie Ihre Entscheidung getroffen und eine entsprechende Reaktion ausgewählt haben, verschwindet das Nachrichtenkästchen wieder und das Spiel wird fortgeführt.

QuickTipps

Arsenal of Democracy verfügt über einen umfangreichen Satz an sich erweiternden QuickTipps (um zu vermeiden, dass Sie sich fortwährend auf das Handbuch beziehen müssen), die numerische Details enthalten, die ich mit Absicht aus verschiedenen Gründen in diesem Text nicht berücksichtige. Die meisten QuickTipps sind zweigeteilt. Wenn Sie mit dem Mauszeiger kurz über ein Objekt fahren, erscheint ein kontextsensitiver QuickTipp. Wenn Sie den Mauszeiger für ein paar Sekunden darauf belassen, kann sich der QuickTipp weiter ausdehnen und Ihnen noch mehr detaillierte Information anbieten.

Alle numerischen Werte, die in den QuickTipps angezeigt werden, verwenden die aktuellen Spieldaten einschließlich aller anwendbarer Modifikatoren. Ausnahmen zu dieser Regel sind die üblicherweise „versteckten“ Informationen. Wenn Sie zum Beispiel mit dem Mauszeiger über eine feindliche Truppe fahren, wird ein QuickTipp nur die Informationen anzeigen, die aktuell über Ihren Geheimdienst und mit Ihrer aktuellen Technologie in Erfahrung gebracht werden kann. Falls Sie die gesamte feindliche Truppe noch nicht entdeckt haben sollten, könnten die Information auch in die Irre führen.

Rechtsklick-Menüs

Viele Objekte in diesem Spiel - im besonderen die auf dem Interface-Bildschirm der Hauptkarte - enthalten kontextsensitive Schnellmenüs über die Sie mit einem Rechtsklick auf Ihre Provinz, auf eine Figur oder ein Objekt abrufen können. Manchmal ist es erforderlich, dass Sie die Strg -Taste beim Rechtsklick gedrückt halten. Dies wirkt sich als Befehlskürzel aus, der häufig mit den Steuerelementen benutzt wird um es Ihnen zu erleichtern, die verschiedenen Aspekte des Spiels zu verwalten. Sie werden den Rechtsklick und die Strg+Rechtsklick -Folge regelmäßig verwenden um Ihre militärischen Aktivitäten einstellen und koordinieren zu können. Ich habe in diesem Handbuch versucht alle Stellen, an denen diese Menüs verfügbar sind, aufzuzeigen; dennoch schadet es nicht, wenn Sie es selbst einmal auszuprobieren (das Spiel wird dadurch nicht abstürzen oder schlechter funktionieren).

Der Hauptkartenordner

Überblick

Dies ist der Standardbildschirm und der Ordner, den Sie am häufigsten benötigen werden. Hier können Sie sich die Weltkarte, Ihre Truppen (und die des Feindes) ansehen, Ihre Einheiten aufstellen, Ihren Streitkräften Befehle geben, das Kampfgeschehen überwachen, die Verteidigung und Ressourcen in der Provinz überprüfen und vieles, vieles mehr.

Sie haben Zugang auf die Hauptkarte, indem Sie auf die Ordnerregisterkarte KARTE ANZEIGEN in der oberen Menüleiste klicken. Das Hauptkarteninterface ist in einige wichtige Untermenüs eingeteilt:

1 **Die Hauptkarte:** Sie nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Sie sehen einen Ausschnitt der Weltkarte und können dort Ihre Provinzen und Einheiten ansehen und auswählen.

2 **Schnellschaltflächen:** Dies sind sechs Schaltflächen, die Ihnen einen schnellen und bequemen Zugang zu Ihren Provinzen, Ihren Einheiten und deren Aufstellung bieten.

3 **Das Informationsfeld:** Die Informationen, die in diesem Bereich dargestellt werden, ändern sich je nachdem, welche Aktionen Sie verfolgen. Mit allen Aktionen, die Sie in der Hauptkarte durchführen, werden Sie in diesem Feld etwas einsehen oder ändern.

4 **Die Minikarte:** Diese kleine anklickbare Weltkarte zeigt eine grafische Darstellung über die ungefähre aktuelle Tageszeit an. Sie kann auch bei der Ortung Ihrer Truppen auf der ganzen Welt sehr nützlich sein.

5 **Die Kartenmodus-Schaltflächen:** Wenn Sie eine dieser zehn kleinen Schaltflächen anklicken, können Sie die Informationen auf der Hauptkarte ändern. Einige verursachen eine ziemlich drastische Änderung der Darstellung der Karte, andere wiederum dienen eher als Filter.

6 **Das Spielprotokoll:** Dies ist ein Verlaufsprotokoll über die Meldungen und Ereignisse, die während des Spiels eintreten. Sie können es mit Hilfe der Bildlaufleiste bewegen.



Da die Hauptkarte und das dazugehörige kontextsensitive Informationsfeld Ihnen alle wissenswerten Informationen bietet, die Sie während der Spielhandlung benötigen, ist es wichtig zu wissen, wie man in ihr navigiert und die angezeigten Informationen nutzt.



Navigieren in der Hauptkarte

Die Welt ist in mehr als 2.500 individuelle Provinzen und Meereszonen eingeteilt. Es ist unmöglich, sie alle auf der Hauptkarte anzuzeigen und Ihnen gleichzeitig nützliche grafische Informationen zu bieten. Daher zeigt die Hauptkarte nur einen kleinen Teil der Erde auf einmal.

Manchmal werden Sie sich die Hauptkarte stark vergrößert ansehen wollen, dann sind nur wenige Provinzen zu sehen. Auf diese Weise lassen sich Ihre militärischen Streitkräfte bequem betrachten und auswählen. Bei anderen Gelegenheiten wollen Sie vielleicht kein so detailliertes Bild von den Geschehnissen, sondern eher eine schnelle Übersicht über mehrere hundert Provinzen auf einmal oder der Stellung der Einheiten an der Front oder in einem Kampf. Sie können die Kartenauflösung in vier Stufen vergrößern oder verkleinern, indem Sie auf die kleinen „+" und „-" Schaltflächen am rechten Rand der Minikarte klicken. Oder Sie drücken Ihre „+" und „-" Tasten auf Ihrer Tastatur (entweder auf der normalen Tastatur oder auf dem numerischen Zahlenblock).

Die Hauptkarte kann weiter bewegt werden, wenn Sie den Mauszeiger zum Rand der Karte führen. Die Karte wird solange in die Richtung (nach links, rechts, hoch oder unten) bewegt, wie Sie den Mauszeiger am Rand halten. Sie können die Minikarte auch dafür benutzen um schnell in einen anderen Teil der Welt zu springen. Dazu klicken Sie einfach auf das Gebiet, das Sie sich ansehen möchten. Eine andere Möglichkeit ist es, mittels der Provinzschaltfläche in eine der Provinzen Ihrer Nation zu springen. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche (die erste der sechs Schaltflächen …sie enthält eine kleine Grafik der Karte) und es erscheint eine rollbare Liste all Ihrer Provinzen im Informationsfeld, die Sie mittels der Bildlaufleiste durchsehen können. Klicken Sie auf eine der Provinzen um die Karte zu vergrößern. Die nächsten vier Schnellschaltflächen (siehe unten) können auch genutzt werden, um zum Standort eines bestimmten Landes, einer Luft- oder Marineeinheit oder eines laufenden Gefechts zu springen.

Die Nachrichtenkästchen, die während des Spiels auftreten enthalten oft eine „Gehe zu" - Schaltfläche. Durch einen Klick darauf gelangen Sie zum relevanten Gebiet auf der Karte. Wissen Sie den Namen der Provinz, zu der Sie gelangen möchten, können Sie auch auf die „?" -Taste drücken und den Namen der Provinz (muss korrekt geschrieben sein!) in das Kästchen, das auf dem Bildschirm erscheint, eingeben. Viele der Schaltflächen im Statistikordner verfügen über einen „Hypertext-Link", über den Sie mit einem Doppelklick auf den Namen direkt zu einer Provinz gelangen. Das sind schon einige Methoden…aber sicher noch nicht alle!



Provinzen

Jede Provinz - noch wichtiger, wer sie kontrolliert - ist die Grundlage für einen Sieg in AoD. Es besteht ein Unterschied zwischen „nationalen" Provinzen, „staatseigenen" Provinzen und „besetzten" Provinzen. Nationale Provinzen haben eine lange Zeit historisch zu einer Nation gehört. Die Bevölkerung ist im Allgemeinen zufrieden mit ihrer Zugehörigkeit zu dieser Nation. Sie regen sich nur über ihre Regierung auf, wenn sie Entscheidungen trifft, die nach der öffentlichen Meinung nicht in Ordnung sind. Nationale Provinzen werden das Herz Ihrer Wirtschaft sein und Sie mit dem Großteil Ihrer Rekruten versorgen. Nicht-nationale Provinzen teilen diesen Nationalitätssinn nicht. Jedoch waren Sie lange genug unter der Herrschaft einer Nation, dass es nur kleine Widerstandnester gibt, die für die Unabhängigkeit kämpfen. Sie neigen dazu, Ihrer Nation nur einen bescheidenen wirtschaftlichen Nutzen einzubringen und wollen gewöhnlich nicht Ihren Streitkräften beitreten. Eine besetzte Provinz ist erst seit kurzer Zeit unter der Herrschaft einer Nation - fast immer aufgrund einer feindlichen Aktion. Die Öffentlichkeit grollt nicht nur ihren neuen Herrschern, sondern versucht gewöhnlich auch, sich ihnen aktiv zu widersetzen. Diese Provinzen neigen dazu, sehr wenig zu Ihrer Wirtschaft beizutragen und sind für die Rekrutierung neuer Soldaten nicht geeignet.

Provinzen können nicht nur lebensnotwendige natürliche Ressourcen bereitstellen oder zu industrieller Stärke beitragen, sie können auch als zusätzliche Verteidigung nützlich sein oder von strategischem Wert für Ihr Militär sein. Selbst ein kurzer Blick auf die Provinz auf der Hauptkarte offenbart wichtige Informationen, vor allem in Verbindung mit den verschiedenen Ansichtsmöglichkeiten der Karte. Klicken Sie auf irgendeinen Punkt innerhalb der Provinzgrenzen, ändert sich die Ansicht im Informationsfeld auf der linken Seite des Bildschirms und zeigt Ihnen alle erforderlichen Einzelheiten zu dieser Provinz an. Das ist das Provinz-Informationsfeld.

Name der Provinz

Der Name jeder Provinz erscheint auf der Hauptkarte und in der linken oberen Ecke des Provinz-Informationsfeldes. Bewegen Sie Ihre Maus über die Provinz, werden in einem QuickTipp zusätzliche Informationen angezeigt, wie der Name der Provinz, Ihre Fläche, besondere Wetterbedingungen und der Name der Nation, die sie besitzt und kontrolliert (falls verschieden). In einigen Kartenansichten identifiziert der QuickTipp auch das Gebiet und die Region, zu der die Provinz gehört (das kann wichtig sein, wenn Sie ihrem Militär bestimmte Befehle geben).

Besitz und Kontrolle der Provinz

Die Fahne der Nation, die der Provinz angehört, erscheint direkt unter ihrem Namen im Informationsfeld. Wenn Sie auf die Fahne klicken, wird der Diplomatieordner der ausgewählten Nation geöffnet. Wird diese Provinz gegenwärtig von einer anderen Nation besetzt, überlagert die Fahne der kontrollierenden Nation teilweise die Fahne der Besitzernation. Die kontrollierende Nation erhält alle Gewinne aus einer Provinz.

Wert der Siegespunkte

Der Siegespunktwert der Provinz (falls vorhanden) erscheint als Zahl in dem Stern im Provinz-Informationsfeld. Die Hauptstädte der Nation werden durch einen roten Kreis auf der Hauptkarte angezeigt. Provinzen ohne Hauptstadt, die eine besondere strategische Bedeutung haben - sogenannte „Schlüsselprovinzen" - haben einen roten Stern, wenn Sie sie über die Siegespunkte-Kartenansicht betrachten (wird in anderen Kartenansichten nicht angezeigt). Haben Sie die meisten Schlüsselpunkte einer feindlichen Nation erobert, wird sie sich Ihren Bedingungen zur Kapitulation viel eher fügen. Kontrollieren Sie alle Schlüsselpunkte einer Nation, können Sie, wenn Sie wollen, extrem harte Bedingungen aufstellen, unter anderem auch ihre Annektierung und Ausschluss aus dem Spiel.

Gelände

Das Gelände einer Provinz erscheint auf dem Bild im Informationsfeld und ist außerdem farbig auf der Hauptkarte im Gelände-Kartenmodus markiert. Das Gelände spielt im Kampf eine wichtige Rolle und beeinflusst das Vorankommen und die Versorgung sowie den Ausgang eines Kampfes. Es gibt folgende Geländearten:

Flachland: Flachland, auf der Karte in Beige dargestellt, ist ideal für die Bewegung von Einheiten aller Art und hat keine Auswirkungen auf den Kampf.

Wald: Wald, grün dargestellt, verlangsamt die Bewegung aller Einheiten. Verteidiger erhalten im Kampf einen Bonus. Angreifende Einheiten mit Rad- oder Kettenfahrzeugen erhalten zusätzliche Sanktionen (Punktabzüge), die die besondere Schwierigkeit des Manövrierens wiederspiegeln.

Hügelgelände: Hügelgelände, braun dargestellt, verlangsamt die Bewegung aller Einheiten. Verteidiger erhalten einen kleinen Bonus. Angreifer - besonders Einheiten mit Rad- oder Kettenfahrzeugen - werden sanktioniert. Für eine spezielle Infanterieeinheit - Gebirgsjäger - gilt diese Sanktionen nicht.

Gebirge: Gebirgsregionen, grau dargestellt, verursachen eine drastische Reduzierung der Geschwindigkeit. Verteidiger erhalten in diesem Gelände einen kleinen Bonus. Angreifende Einheiten (besonders solche mit Rad- oder Kettenfahrzeugen) werden hart sanktioniert. Nur die Spezialgruppen der Gebirgsjäger sind von diesen Punktabzügen befreit (verteidigende Gebirgsjäger erhalten einen großen Bonus).

Wüste: Wüsten sind gelb dargestellt. Dieses Gelände ist einfach nicht sehr angenehm für Kämpfe. Die Leistung beider Seiten nimmt zusehends (und relativ gleich) ab - besonders bei Kavallerieeinheiten.

Sumpf: Sumpflandschaften, hellgrün dargestellt, können erwartungsgemäß einen großen Einfluss auf die Bewegung von Einheiten mit Rad- oder Kettenfahrzeugen haben. Angreifer erhalten Sanktionen (besonders motorisierte Einheiten). Verteidiger erhalten einen kleinen Bonus. Spezialdivisionen der Marineinfanterie tendieren dazu, in diesem Gelände besser zu operieren.

Dschungel: Dschungel, dunkelgrün dargestellt, ist ein sehr ungastliches Gelände zum Vorrücken, aber ideal für die Verteidigung. Alle angreifenden Einheiten, außer der Infanterie, sind ziemlich nutzlos.

Stadt: Städtisches Gebiet (große Städte) sind gelbbraun dargestellt. Verteidiger haben einen leichten Vorteil, da anzunehmen ist, dass sie die optimalen Verteidigungspunkte gewählt haben. Aufgrund von kurvigen Straßen und unzähligen technischen Hindernissen operiert die Infanterie in städtischen Gebieten allgemein besser als andere Einheiten.

Wasser: Seen und Meereszonen sind auf der Karte blau dargestellt. Wenn Sie darauf klicken, erhalten Sie nur begrenzte Informationen, da sie weder besessen noch mit Strukturen bebaut werden können. Bedenken Sie bitte, dass für den Zweck von AoD der Seeweg zwischen den Großen Seen und dem Golf von St. Lawrence für Marine- und Versorgungsschiffe als unpassierbar gilt, obwohl das historisch gesehen nicht wirklich der Fall war. Es gibt auch diverse Meeresengen, die nur von Ihren Schiffen genutzt werden können, wenn Sie die angrenzenden Provinzen kontrollieren (siehe Abschnitt Seegefecht).

Flüsse: Flüsse, auf der Hauptkarte als blaue Linien zwischen den Provinzen dargestellt, stellen für militärische Streitkräfte, die darüber hinweg angreifen, eine Herausforderung dar. Wenn es eine andere Angriffsmöglichkeiten gibt, sollten Sie diese wählen. Trotzdem mildert der Einsatz von Pionieren die Sanktion zu einem gewissen Grad.

Strände: Viele Provinzen verfügen über einen Küstenstrich, jedoch sind im Rahmen von AoD nicht alle für die Landung von Invasionsarmeen geeignet. Invasionen (von einem Schiff aus landende Armeen) sind auf Provinzen beschränkt, die ein zusätzliches Strandsymbol haben - ein beigefarbenes, halbmondförmiges Symbol auf der Küstenlinie. Diese Operationen sind sehr kompliziert und ziemlich riskant, wenn es beim Angriff viel Widerstand gibt.

Wetter

Nicht nur das Gelände, sondern auch die Wetterbedingungen spielen beim Vorrücken und im Gefecht eine Rolle, da sie Ihre Bemühungen erschweren können. Sie können die Wetterbedingungen überprüfen, indem Sie den Wetter-Kartenmodus nutzen. Die allgemein herrschenden Bedingungen finden sich auch in den Provinzdetails. Die meisten Wetterbedingungen nutzen eher dem Verteidiger als dem Angreifer, wobei die Wirkung von der Härte der Bedingungen abhängig ist. Im Allgemeinen werden sowohl Verteidiger als auch Angreifer sanktioniert.

Regen: Regen wird in der Wetterkarte als Regenwolke angezeigt. Landtruppen werden von Regen nur wenig beeinflusst. Marineeinheiten erhalten etwas höhere Sanktionen und haben Schwierigkeiten, ihr Ziel zu lokalisieren. Lufteinheiten können kaum mehr wirkungsvoll eingreifen.

Sturm: Ein Sturm ist eine heftigere Form von Regen. Er wird als Regenwolke mit gelegentlichen Blitzen dargestellt. Flotten werden in Stürmen extrem behindert und auch Landeinheiten können sich auch nur schwer vorankämpfen. Lufteinheiten können keine Einsätze fliegen, wenn es an ihrem Stützpunkt stürmt. Sie sollten gar nicht erst abheben, wenn solche Bedingungen über ihrem Ziel vorherrschen, da ihre extrem reduzierte Leistung die Mission zu nichts als einer Verschwendung von Treibstoff machen würde.

Schlamm: Dieser Geländezustand findet sich in bestimmten Regionen auf der Welt. Er wird im Wetter-Kartenmodus braun dargestellt (nicht betroffene Gebiete sind beige). Schlamm behindert nicht nur die Landeinheiten - besonders die, die bereift oder extrem schwer sind. Er wird im Gegensatz zu den meisten anderen Wetterbedingungen im Kampf klar dem Verteidiger helfen.

Schnee: Schneefall scheint die angreifenden Landeinheiten etwas mehr zu beeinflussen als die Verteidiger. Er hat eine sehr negative Wirkung auf alle Lufteinsätze. Flotten werden auch stark behindert.

Schneesturm: Dieser extrem starke Schneefall macht ihre Lufteinheiten effektiv nutzlos (sie dürfen sowieso nicht abheben, wenn an ihrem Stützpunkt ein Schneesturm herrscht). Es hat auch starken Einfluss auf alle Kämpfe zu Land und zur See sowie auf die Bewegung. Schneestürme sind als sehr dichte Wolken dargestellt, aus denen dicker Schnee fällt.

Gefrorenes Gelände: Das Gelände in den Regionen wird zu bestimmten Jahreszeiten gefroren sein. Dann herrschen extrem eisige und gefährliche Bedingungen vor, die Ihre Bewegung behindern werden, aber im Gefecht nur wenig stören. Verteidiger haben auf gefrorenem Boden nur einen leichten Vorteil.

Provinzgrenzen und Übertrittsstellen

Unabhängig vom Kartenmodus, den Sie nutzen, werden Provinzgrenzen auf der Hauptkarte immer als schwarz gestrichelte Linie dargestellt. Nationale Grenzen hingegen werden als rote Linien dargestellt. Flüsse werden durch blaue Linien entlang der Provinzgrenzen dargestellt (einige Flüsse wurden zu Spielzwecken etwas anders als in Wirklichkeit dargestellt und kleinere Flüsse fehlen ganz). Jede Provinzgrenze ist auf der rechten Seite des Informationsfeldes nach der Auswahl einer Provinz aufgelistet (es werden nur die ersten sechs Buchstaben des Namens der benachbarten Provinz angezeigt). Dort sehen Sie auch die Art der Verbindung, die sie mit ihrem Nachbar hat. Ein grüner Strich weist auf eine Grenze hin, die nicht behindert ist. Ein blaues Flusssymbol bedeutet, dass zur Überquerung der Grenze ein Fluss passiert werden muss, und dass, wenn die Grenze bekämpft wird, ein Angreifer wegen Flussüberquerung sanktioniert wird (für mehr Informationen siehe Abschnitt Kampf). Wenn eine Einheit in einen Kampf in einer benachbarten Provinz verwickelt ist, erscheint auch ein kleines rotes „Unter Beschuss"-Symbol auf der Provinzgrenze. Gilt die Grenze als unpassierbar, wird sie als rote Linie dargestellt. Wenn Sie einen der Grenznamen oder -symbole anklicken, werden stattdessen die Provinzdetails für diese Provinz im Informationsfeld angezeigt.

Einige Meerengen können ohne Schiffe überquert werden. Sie werden in der Grenzenliste als blaues Wassersymbol dargestellt. Da diese Übergänge auf der Hauptkarte nicht angezeigt werden, sollten Sie sich die Provinzgrenzenliste genau ansehen, wenn Sie sich in einer Provinz finden, die eine solche Meerenge haben könnte. Oft sind zum Beispiel die einzelnen Inseln von Inselgruppen auf diese Weise miteinander verbunden. Wenn eine feindliche Flotte das Seegebiet besetzt, können sie diese Meerenge nicht nutzen oder über sie angreifen. Befinden sich in der Provinz, auf die Sie vorrücken, feindliche Truppen, gilt dies als Invasion und unterliegt den gleichen Sanktionen wie die amphibische Invasion (weitere Informationen dazu im Abschnitt Kampf).

Verbesserungen der Provinz

Der Bereich direkt unter dem Bild der Provinz bietet detaillierte Informationen zu der Provinz - ihren natürlichen Ressourcen, wirtschaftlichen Bedingungen (Fabriken, Infrastruktur und Partisanenaktivität), ihrer Verteidigung, und allen neu erbauten Objekte. Diese werden an anderer Stelle detailliert beschrieben, so dass Sie hier auf Begriffe stoßen können, mit denen Sie nicht vertraut sind, und auf die Sie zurückkommen sollten, nachdem Sie die anderen Abschnitte gelesen haben.

Wird die Provinz, die Sie sich ansehen, gegenwärtig von Ihrer Nation kontrolliert, sind einige der Gebiete grau schattiert. Sie dienen als Sofortbau-Schaltflächen und lassen Sie mit dem Bau dieser Objekte in der Provinz beginnen. Sie können die Infrastruktur der Provinz auch entwickeln, indem Sie das Menü verwenden, das erscheint, wenn Sie die rechte Maustaste anklicken. Um mit dem Bau einer Infrastruktur der Provinz, der Fabriken und der Land- sowie Küstenbefestigungen zu beginnen, stehen Ihnen nur diese zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Den Bau anderer Bauwerke beginnen Sie, indem Sie einen Produktionsauftrag stellen. Detaillierte Informationen dazu finden Sie in Abschnitt Produktionsordner.



Wehrfähige: Dies zeigt die Wehrfähigen an, die die Provinz zu dem Truppenpool der Nation, die sie kontrolliert, beiträgt. Wehrfähige werden für die Rekrutierung und Verstärkung Ihrer Streitkräfte benötigt. Sie können jedoch nur aus nationalen Kernprovinzen abberufen werden und nicht aus eigenen oder besetzten Gebieten.



Industriekapazität (Fabriken): Dies ist die Anzahl der Fabriken, die in dieser Provinz gebaut wurden. Jede dieser Fabriken versorgt die kontrollierende Nation mit Industriekapazität. Fabriken können nur in Gebieten mit einer Infrastruktur von mindestens 33% erbaut werden.



Flugabwehrbatterien: Dies ist ein Verteidigungsmittel der Provinz, mit dem alle feindlichen Flugzeuge beschossen werden, die sich in die Provinz wagen. Es funktioniert auch unbemannt. Dieses Symbol erscheint auch auf der Hauptkarte, wenn es in der Provinz mindestens eine Flugabwehrbatterie gibt. Nur die Flugabwehrbatterie kann mithilfe aller drei Auftragsmethoden erbaut werden.



Landbefestigungen: Diese Verteidigungsstruktur hilft Landstreitkräften, feindliche Angriffe aus benachbarten Provinzen abzuwehren. Ihre Größe bestimmt, wie wirksam eine Verteidigung ist, jedoch müssen die Befestigungen durch Landdivisionen bemannt sein und dienen Streitkräften nicht bei einer Invasionen von der Seeseite oder Angriffen von Fallschirmjägern. Dieses Symbol ist auch auf der Hauptkarte sichtbar, wenn es mindestens eine Landbefestigung gibt.



Küstenbefestigungen: Ähnlich wie die Landbefestigung hilft diese Verteidigungsstruktur den Landstreitkräften, Invasionen abzuwehren, die von der Seeseite aus gestartet werden. Die Befestigung muss bemannt sein und dient den Streitkräften nicht bei Angriffen, die von einer benachbarten Provinz aus gestartet werden oder bei Angriffen von Fallschirmjägern. Auf der Hauptkarte ist ein entsprechendes Symbol sichtbar, wenn es mindestens eine Befestigung der Stufe 1 gibt.



Metall: Dies ist die täglich in dieser Provinz produzierte Metallmenge. Die Menge kann erhöht werden, indem man entsprechende Industrietechnologien erforscht. Das Metall wird entweder in das nächste Lager gebracht oder fließt, falls von dieser Provinz aus ein Transportweg in Ihre Hauptstadt führt, in Ihre nationale Metallreserve ein. Metall wird von Ihren Fabriken zur Gewinnung von Industriekapazität benötigt.



Energie: Dies ist die täglich in dieser Provinz erzeugte Energie. Die Menge kann erhöht werden, indem man entsprechende Industrietechnologien erforscht. Die Energie wird entweder im nächstliegenden Speicher gespeichert oder fließt (wenn möglich) in Ihre nationalen Energiereserven. Energie ist lebenswichtig, um Ihre Fabriken am Laufen zu halten und kann, wenn nötig, in Öl umgewandelt werden.



Öl: Dies ist die täglich in dieser Provinz produzierte Ölmenge. Die Menge kann erhöht werden, indem man entsprechende Industrietechnologien erforscht. Es wird entweder in das nächste Lager gebracht oder fließt, falls von dieser Provinz aus ein Transportweg in Ihre Hauptstadt führt, in Ihre nationale Ölreserve ein. Öl ist lebensnotwendig, da es von Ihrem Militär als „Treibstoff" verwendet wird. Wenn Ihr Ölvorrat knapp wird, kann Energie in Öl umgewandelt werden (das Umwandlungsverhältnis kann schlecht sein, bis eine entsprechende Technologiestufe erreicht wurde). Die Menge, die Sie täglich umwandeln können, ist auf einen Prozentteil Ihrer nationalen Industriekapazität begrenzt.



Seltene Materialien: Dies sind die täglich in dieser Provinz produzierten seltenen Materialien. Wie bei anderen Materialien kann die Menge mit entsprechender Technologie erhöht werden. Diese fließen Ihrer nationalen Reserve zu oder werden ins nächstliegende Lager gebracht. Ihre Fabriken benötigen eine gewisse Menge dieser Ressource, um produzieren zu können.

Infrastruktur: Das sind die Straßen, Schienenwege und andere infrastrukturelle Objekte in einer Provinz. Es muss mindestens 33% Infrastruktur vorhanden sein, damit Fabriken errichtet werden können. Je mehr Infrastruktur vorhanden ist, desto schneller kann sich die Provinz entwickeln. Die Infrastruktur hat einen großen Einfluss auf die Effizienz der Versorgung und der Bewegung der sich in dieser Provinz befindlichen Truppen. Ist keine Infrastruktur vorhanden oder wurde sie durch feindliche Bombenangriffe zerstört, kann das verheerende Folgen haben.



Partisanenaktivität: Dies stellt die Gesamtheit der Partisanenaktivität in der Provinz dar. Partisanen werden aktiv versuchen, Ihre Industrie und Versorgung in nicht-nationalen Gebieten zu behindern und - wenn sich die Gelegenheit dazu bietet - sogar Revolten organisieren. Sie werden Streitkräfte für Einsätze gegen Partisanen abstellen müssen (Garnisonen und Militärpolizei eignen sich dafür besonders gut), um den Widerstand zu unterdrücken.

Luftstützpunkt: Alle Lufteinheiten müssen einen Stützpunkt haben. Die Anzahl der Staffeln, die ohne Sanktion in einer Provinz stationiert werden dürfen, ist durch die operative Stärke des Stützpunktes bestimmt (diese kann durch feindliche Angriffe reduziert werden). Nutzen zu viele Flugzeuge gleichzeitig den Stützpunkt, werden Reparaturen und Verbesserungen verzögert. Die operative Stärke wird nur langsam wiedererlangt. Auf der Hauptkarte ist ein Stützpunkt blau dargestellt, wenn dort mindestens ein Flugzeug stationiert ist, und grau, wenn nicht. Jedoch wird dieser Farbunterschied durch den „Fog of War" (Nebel des Krieges) verdeckt.



Häfen und Marinestützpunkte: Obwohl viele Provinzen über ausreichend große Häfen verfügen, damit Schiffe der Marine dort zwischenzeitlich anlegen können, benötigen die militärischen Schiffe jedoch größere Werften für Reparaturen und Überholungen. Ein

Marinestützpunkt kann Anlaufpunkt für eine unbegrenzte Anzahl von Flotten sein, jedoch ist die Effizienz von der Größe abhängig. Dieses Symbol wird auf der Hauptkarte in zwei verschiedenen Größen dargestellt. Ein kleines Symbol steht für einen Hafen, ein großes für einen Marinestützpunkt. Sind die Symbole blau, befinden sich in dem Hafen gerade Flottenschiffe - jedoch wird die Farbe durch den Fog of War verdeckt. Ein Marinestützpunkt in einer Provinz, die Sie besitzen, entfernt den Fog of War von dem angrenzenden Seegebiet. Jedoch sind nicht unbedingt alle (oder gar keine) feindlichen Schiffe, die dorthin unterwegs sind, sichtbar, da dies von Ihrer Technologie abhängig ist. Häfen werden in den Provinzdetails nicht dargestellt. Wenn Sie dieses Symbol also im Informationsfeld sehen, ist dort ein Marinestützpunkt erbaut worden. Außerdem zeigt es seine Größe und die Verfügbarkeit an.


Radarstation: Radarstationen bieten eine verbesserte Aufklärung der feindlichen Luft- und Flottenaktivität. Die Luftkampffähigkeiten eines jeden Flugzeuges bei der Verteidigung des Luftraums über dieser Provinz verbessern sich proportional zur Größe der Radarstationen. Eine Radarstation entfernt den Fog of War von den benachbarten Seezonen. Jedoch ist die Aufklärung von feindlichen Kräften in diesem Gebiet durch die Anzahl der Stationen und deren Technologie begrenzt.

Atomreaktor: Diese Einrichtung kann vielleicht besser als nukleare Versuchsanlage beschrieben werden, da sie keine Energie produziert, die in einer Provinz genutzt werden kann. Stattdessen dient sie der Erforschung nuklearer Technologien und beschleunigt Testverfahren und die Fertigung von Materialien zur Waffenherstellung.


Raketentestanlage: Die Raketentestanlage als Gegenstück zur nuklearen Versuchsanlage bietet die Möglichkeit, raketengetriebene Flugkörper zu testen und herzustellen. Dazu zählen Flugbomben, Raketen, ballistische Raketen und Interkontinentalraketen.

Kontextsensitive Informationen

Die obere Hälfte vom Rest des Informationsfeldes - eine große schiefergraue Fläche- zeigt eine von zwei Möglichkeiten an - je nachdem ob Sie die Provinz, die Sie sich ansehen, kontrollieren oder nicht. Wenn Sie die Provinz nicht kontrollieren, werden einige grundlegende (aber bedeutende) Informationen zur Diplomatie sowie die Fahne der kontrollierenden Nation angezeigt. Klicken Sie hier, wenn Sie zu dem Land diplomatische Beziehungen aufnehmen möchten. Kontrollieren Sie die Provinz gegenwärtig, sehen Sie eine komplette Auflistung aller Einheiten (zu Land, in der Luft und zur See), die momentan dort stationiert sind. Sie können eine Einheit in dieser Liste anklicken (das ist nur eine von verschiedenen Möglichkeiten), Details zu dieser Einheit ansehen und ihr Befehle erteilen.

Sofortbau-Schaltflächen

Wird die Provinz, die Sie sich ansehen, gegenwärtig von Ihnen kontrolliert, sind einige Bauwerke grau dargestellt. Sie dienen gleichzeitig auch als Sofortbau-Schaltflächen mit denen Sie schnell einen Produktionsauftrag stellen können, damit mehr dieser jeweiligen Bauwerke in der Provinz gebaut werden können. Um mit dem Bau einer Infrastruktur, von Fabriken und Land- sowie Küstenbefestigungen zu beginnen, steht Ihnen noch eine andere Möglichkeit zur Verfügung. All das wird im Produktionsordner detailliert beschrieben. Hier soll es nur kurz erklärt werden. Klicken Sie auf eine Sofortbau-Schaltfläche, um einen Produktionsauftrag zu stellen, damit dieses Bauwerk in der Provinz gebaut wird. Der Produktionsauftrag taucht in Ihrer nationalen Produktionsliste auf (die im Produktionsordner dargestellt wird) und steht auch im unteren Teil des Informationsfeldes dieser Provinz zur Verfügung. Klicken Sie auf eine Sofortbau-Schaltfläche beliebig oft um eine Serienproduktion des immer gleichen Typs zu starten.

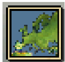
Rechtsklick für das Provinz-Menü

Mit einem Rechtsklick auf den Bereich der Hauptkarte in einer Ihrer Provinzen führt Sie zu einem Menü mit allen möglichen Bauwerken, die zur Verbesserung der Infrastruktur der Provinz errichtet werden können. Den Bau können Sie genauso einfach durch die Nutzung der Schnellschaltflächen starten, die weiter oben erwähnt wurden. Außerdem können Sie auch andere verbesserte Bauwerke errichten, die für diese Provinz nicht als Schnellschaltflächen zur Verfügung stehen. Ein Rechtsklick auf die Provinz einer anderen Nation zeigt Ihnen verschiedene kontextsensitive Optionen an, die Sie auswählen können um mit dieser Nation diplomatische Verbindungen aufzunehmen. Diese werden in den entsprechenden Abschnitten (Produktion und Diplomatie) des Handbuchs genauer beschrieben.

Schnellschaltflächen

Mit den sechs Schnellschaltflächen auf der Hauptkarte können Sie Ihre Provinzen auffinden und eine schnelle Übersicht über sie und die sich dort befindlichen Streitkräfte erlangen. Details zum Gefecht und den Streitkräften finden Sie im Abschnitt Kampf. Hier soll nur ein Überblick gewonnen werden.

Die Provinz-Schnellschaltfläche


Wenn Sie auf die Provinz-Schnellschaltfläche klicken, sehen Sie im Informationsfeld eine Liste all Ihrer gegenwärtig kontrollierten Provinzen. Damit erhalten Sie einen schnellen Überblick über die Ressourcen Ihrer Nation und die letzten Feindaktivitäten. Rechts vom Namen jeder Provinz ist ihre aktuelle Industriekapazität aufgelistet und sie erhalten einen Hinweis auf die Art der Ressourcen, die dort produziert wurden (falls welche produziert wurden). Außerdem ist die Anzahl der zur Verfügung stehenden Personalkräfte zu sehen. Wenn dort gerade ein Kampf stattfindet oder wenn die Provinz gerade von feindlichen Bombern oder Marinebombern angegriffen worden ist, erscheint neben dem Namen ein rotes „Kampf"-Symbol. Links neben jeder Provinz findet sich ein kleines Symbol, das sich grün färbt, wenn die Provinz sich in Ihrem

Besitz befindet, oder rot, wenn die Provinz sich eigentlich im Besitz eines anderen Landes befindet, sie aber gerade von Ihnen besetzt wird. Klicken Sie auf eines der kleinen Symbole in der Kopfzeile, wird die Liste in umgekehrter Buchstabenreihenfolge dargestellt. Klicken Sie auf Provinzen, damit die Liste wieder in alphabetischer Reihenfolge geordnet wird. Klicken Sie auf den Provinznamen, werden diese Provinz auf der Hauptkarte und die Provinzdetails für diese Provinz im Informationsfeld angezeigt.

Die Landstreitkräfte-Schnellschaltfläche



Wenn Sie auf diese Schnellschaltfläche klicken, sehen Sie eine Liste aller Provinzen, die gegenwärtig Ihre Landstreitkräfte im Informationsfeld enthalten, sowie grundlegende Informationen zu den in diesen Provinzen stationierten Truppen - die Anzahl der Divisionen, ihre Gesamtstärke und Organisation sowie das Porträt ihres Oberbefehlshabers. Führt eine Armee gerade die durch Sie erteilten Befehle aus, werden die Befehle hier kurz zusammengefasst angezeigt. Sind Ihre Streitkräfte in einen Angriff verwickelt, erscheint das Kampfsymbol neben ihrem derzeitigen Stärkewert. Sie erreichen die Provinz ganz einfach und schnell, indem Sie im Informationsfeld auf ihren Namen klicken. Details zu einer Armee erfahren Sie, indem Sie in der Liste auf ihren Namen klicken (die Hauptkarte springt auch direkt auf die Provinz).

Die Luftstreitkräfte-Schnellschaltfläche



Wenn Sie auf diese Schnellschaltfläche klicken, sehen Sie eine Zusammenfassung aller Informationen zu Ihren Luftstreitkräften. Hier werden alle Provinzen, die über einen Luftstützpunkt verfügen, aufgelistet. Rechts vom Namen des Luftstützpunktes stehen zwei Werte: die Gesamtgröße des Stützpunktes und seine derzeitige operative Stärke. Wurde ein Luftstützpunkt durch feindliche Bomber angegriffen, kann die operative Stärke kleiner sein als die Größe des Stützpunktes. Nutzen Sie jedoch Ihre Industriekapazität, kann der Luftstützpunkt langsam repariert werden und erhält bald seine volle operative Stärke zurück. Es gibt keine Begrenzungen in der Anzahl von Flugzeugen, die auf einem Luftstützpunkt stationiert werden dürfen. Überschreitet diese Anzahl jedoch die gegenwärtige operative Stärke des Stützpunktes, können die Einheiten nicht mehr so schnell organisiert werden. Auch Reparaturen oder Verbesserungen dauern länger. Es ist möglich, dass Ihre Flugzeuge in einem Luftstützpunkt eines Bündnispartners stationiert werden. Diese unterliegen den gleichen Größenbegrenzungen. Ist das der Fall, erscheint auch die Provinz des Verbündeten in der Liste.

Ihre Luftstreitkräfte sind direkt unter ihrem momentanen Auftrag aufgelistet. Sie sehen die aktuelle Mission und den Standort einer Einheit (der anders als sein Stützpunkt sein kann, wenn sie zu dem Zeitpunkt, da Sie die Information einsehen, in der Luft ist), sowie seinen Anführer, seine Stärke und Organisation. In diesem Feld können Sie Ihren Luftstreitkräften neue Befehle geben, indem Sie auf das Befehlskästchen in der rechten unteren Ecke der Einheitsliste und der Erteilung neuer Befehle klicken. Klicken Sie auf den Namen einer Einheit, um zu Ihrem Standort auf der Karte zu gelangen und detaillierte Informationen über ihre Zusammenstellung einzusehen.

Die Seestreitkräfte-Schnellschaltfläche



Die Seestreitkräfte-Schnellschaltfläche ist der Luftstreitkräfte-Schnellschaltfläche ziemlich ähnlich. Klicken Sie darauf, erhalten Sie eine komplette Liste Ihrer Marinestützpunkte und der verschiedenen Einheiten, die dort bereits stationiert waren. Die Größe des Stützpunktes und seine operative Stärke stehen neben dem Namen des Hafens (Marinestützpunkte werden aus der Luft angegriffen). Marineeinheiten sind unter dem Namen ihres Stützpunktes aufgeführt, zusammen mit einer Zusammenfassung ihres gegenwärtigen Standortes, der Befehle, des Oberbefehlshabers, der Stärke und der Organisation. Wenn Sie eine Einheit anklicken, sehen Sie sie auf der Karte. Im Informationsfeld werden detaillierte Informationen über ihre Zusammenstellung angezeigt. Genau wie bei der Luftstreitkräfte-Schnellschaltfläche können Sie von diesem Feld aus Ihren Seestreitkräften neue Befehle geben.

Die Aktive-Gefechte-Schnellschaltfläche



Führen Sie großangelegte Operationen durch, können Sie leicht den Überblick über alle aktuellen Kampfaktivitäten verlieren, selbst wenn Sie eine Nachricht über den Beginn eines Gefechts erhalten. Die Aktive-Gefechte-Schnellschaltfläche ist ein unverzichtbares Werkzeug, wenn Sie einen Kampf schnell auffinden oder dessen Status bewerten wollen.

Wenn Sie auf diese Schnellschaltfläche klicken, sehen Sie eine vollständige scrollbare Liste mit Bildlaufleiste aller aktuellen militärischen Aktionen. Zu jeder Aktion gibt es eine kurze Zusammenfassung mit Informationen über die Größe und Nationalität der beteiligten Einheiten, Porträts der jeweiligen Oberbefehlshaber und eine grafische Darstellung der Stärke und Organisation der beiden Streitkräfte. Der Angreifer steht immer auf der linken, der Verteidiger immer auf der rechten Seite. Darunter befindet sich eine Leiste, die den Gefechtsstatus anzeigt und Informationen darüber liefert, wer momentan überlegen ist. Klicken Sie in der Liste des Informationsfelds auf ein aktives Gefecht und Sie direkt zu dessen Standort auf der Hauptkarte. Details zum Kampf (und dessen detaillierte Analyse) werden im Informationsfeld angezeigt.

In sehr großen Kriegen finden unzählige Gefechte gleichzeitig statt. Sie können filtern, welche der aktiven Gefechte angezeigt werden sollen, wenn Sie auf die Schnellschaltfläche klicken. Sie können entweder nach Gefechten zu Land, Luft oder Wasser filtern oder sich nur Bombardierungen

anzeigen lassen, indem Sie auf das entsprechende Symbol über der Liste klicken. Klicken Sie auf dieses „Alle“-Symbol, wenn Sie einen Überblick über alle aktiven Gefechte sehen möchten.

Die Truppenpool-Schnellschaltfläche

Die sechste Schnellschaltfläche dient der Ansicht und Aufstellung neuer Einheiten aus Ihrem Truppenpool. Detaillierte Informationen über die Nutzung dieses Interface finden Sie später in diesem Handbuch. Hier soll nur erwähnt werden, dass Sie auf die Truppenpool-Schnellschaltfläche klicken können um eine Liste aller gefechtsbereiten Einheiten Ihres Truppenpools zu sehen. Das sind neue Einheiten, die Sie mithilfe des Produktionsinterface erstellt oder rekrutiert haben, und die jetzt aktiv an einem Kampf teilnehmen können oder darauf warten, einer Mission zugeteilt zu werden. Haben Sie einer Landeinheit einen Befehl zur strategischen Umgruppierung gegeben, erscheint dieser zusammen mit dem neuen Einsatzort in dieser Liste. Sie können sich den Befehl zu einer strategischen Umgruppierung nur ansehen, ihn aber nicht ändern. Die Streitkräfte sind hier nur zu Ihrer Information und schnellen Übersicht aufgelistet. Bitte unbedingt beachten: Jedes Mitglied in Ihrem Truppenpool, das auf einen Einsatz wartet, reduziert die national vorhandene Transportkapazität und benötigt eine tägliche Versorgungszuteilung. Das wiederum kann Ihre Möglichkeiten behindern, die Truppen an der Front effizient zu versorgen. Mitglieder Ihres Truppenpools sind außerdem bei ihrem ersten Einsatz sehr schlecht organisiert und erhalten die neueste Ausrüstung erst, wenn sie in den Kampf eintreten.

Die Minikarte und die Kartenmodus-Schaltflächen

Die Minikarte erfüllt drei unterschiedliche Zwecke: Wenn Sie irgendwo auf der Minikarte auf die linke Maustaste klicken, springt die Hauptkarte auf diese Stelle. Dadurch können Sie ganz einfach zwischen den einzelnen wichtigen Orten hin- und herspringen. Zweitens dient die Minikarte zur grafischen Darstellung der ungefähren aktuellen Ortszeit in allen Teilen des Globusses. Erscheint quer über der Minikarte ein dunkler Streifen bedeutet das, dass in diesem Teil der Erde gerade Nacht ist. Die dritte Funktion der Karte nutzen Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Minikarte klicken und die Streitkraft auswählen, die Sie sich ansehen möchten. Die kleinen roten Punkte, die dann auf der Minikarte erscheinen, zeigen die Standorte der Streitkräfte dieses Typs an.

Am rechten Rand der Minikarte sind kleine „+” und „-” Schaltflächen zu sehen. Klicken Sie diese an, ändert sich der Vergrößerungsmaßstab der Hauptkarte. Sie können dafür jedoch auch die „+” und „-” Tasten auf Ihrer



Tastatur benutzen. AoD erlaubt vier Vergrößerungsstufen der Hauptkarte. Am unteren Ende des Informationsfeldes, unterhalb der Minikarte, befindet sich eine Reihe von Kartenmodus-Schaltflächen, über die Sie schnell und einfach den Anzeigemodus der Hauptkarte ändern können, damit Sie auf einen Blick alle wichtigen - oft lebensnotwendigen - Informationen sehen.

Gelände-Kartenmodus

In diesem Standard-Anzeigemodus sehen Sie die Provinzen je nach Geländeart farbig markiert (siehe Abschnitt Provinzen für eine Beschreibung der einzelnen Geländearten). Es werden Provinzverbesserungssymbole angezeigt, jedoch sind die Teile der Karte, die sich nicht in Sichtweite der Provinzen Ihres Bündnisses oder der militärischen Streitkräfte befinden, vom „Fog of War“ verdeckt.

Politischer Kartenmodus

Die Anzeige der Streitkräfte und Provinzverbesserungen funktioniert genauso wie im Gelände-Kartenmodus. Jedoch werden in dieser Ansicht alle Provinzen je nach kontrollierender Nation, anstelle des Geländes, farbig markiert.

Wetter-Kartenmodus

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die vorherrschenden Wetterbedingungen auf der ganzen Welt anzusehen. Die Provinzen sind beige gefärbt, wenn es dort keinen Schlamm (braun) oder Eis (weiß) gibt. Animierte Symbole zeigen die aktuellen Wetterbedingungen, wie Dauerregen, Sturm, Schnee oder Schneestürme in den Provinzen und Seegebieten an. Wenn Sie einen Großangriff planen, sollten Sie sich vor dem Start diese Karte ansehen.

Wirtschafts-Kartenmodus

Dieser Kartenmodus bietet Ihnen eine schnelle Möglichkeit, die Ressourcen und die Industriekapazität zu überprüfen. Provinzen, die zu Ihnen gehören, sind hellgrün dargestellt, wenn es dort mindestens eine Fabrik gibt; oder dunkelgrün, wenn Sie zu Ihnen gehören, aber zur Industriekapazität Ihrer Nation überhaupt nicht beitragen. Alle Provinzen, die über natürliche Ressourcen oder Personalkräfte verfügen, haben ein entsprechendes Symbol. Sie können die Zusammenfassung der Gebietsinformationen auch im Statistikordner oder über den Weltatlas, der in der zum Spiel gehörenden PDF-Datei zu finden ist, nutzen.

Versorgungs-Kartenmodus

In diesem Kartenmodus sind die militärischen Streitkräfte zu sehen. Deshalb können sie vom „Fog of War“ verdeckt werden. Jede Provinz wird farbig dargestellt, um zu zeigen, ob sie gegenwärtig durch Verbündete versorgt wird. Wenn sie momentan versorgt wird, ist sie grün

schattiert. Liegt sie außerhalb einer Nachschublinie ist sie rot markiert. Die Schattierung jeder Provinz deutet auf die ungefähre Entwicklung der Infrastruktur hin. Dunklere Schattierungen weisen auf eine weniger entwickelte Infrastruktur hin, hellere Schattierungen auf eine ausgezeichnete Infrastruktur. Beachten Sie, dass feindliche und neutrale Provinzen, die neben einer verbündeten Provinz liegen, ebenfalls grün dargestellt werden, da eine Einheit, die dorthin vorrückt, in der Nachschublinie bleibt. Seegebiete, in denen Versorgungs- oder Ressourcenschiffe unterwegs sind, werden auf der Karte hellblau, anstelle des blau-grünen Standard-Farbtons, dargestellt. Dies weist darauf hin, dass ein Versorgungsweg organisiert wurde, zeigt aber nicht an, ob genügend Schiffe für diese Aufgabe eingesetzt worden sind. Versorgung (und Konvois) werden in den Abschnitten Produktion und Kampf ausführlich beschrieben.

Partisanen-Kartenmodus

Dieser Kartenmodus gibt Ihnen einen kurzen Überblick über die Partisanenaktivität in Ihren Provinzen. Eine hellgrüne Färbung weist auf eine nationale Provinz hin, in der es kein Risiko für eine Rebellion gibt. Dunkelgrün bedeutet, dass das Risiko von Partisanenaktivität in einer besetzten Provinz durch Ihre Truppen unterdrückt wird. Verschiedene Rottöne weisen auf Provinzen hin, in denen Partisanen aktiv sind (je dunkler der Ton, desto aktiver sind sie). Diese sollten sorgfältig überwacht werden. Wenn Sie mit der Maus darüberfahren, werden Sie in einem QuickTipp über alle partisanenbezogenen Informationen informiert. Detaillierte Informationen zu Partisanen finden Sie im Diplomatieordner.

Regions- und Gebiets-Kartenmodus

Die nächsten beiden Schaltflächen zeigen farbig markierte Karten von Regionen (große Einheiten von Provinzen) beziehungsweise Gebieten (kleinere Teile der Regionen, meist 3 bis 4 Provinzen groß) an. Gebiete und Regionen werden für viele Befehle, die Sie Ihren Luft- oder Seestreitkräften geben, benötigt, geben aber keinerlei Hinweis auf deren Besitz oder Kontrolle an. Diese Anzeigen sind aber nützlich bei der Ausstellung von Befehlen.

Diplomatischer Kartenmodus

Man verliert leicht den Überblick darüber, wer gegen wen Krieg führt und wer mit wem verbündet ist. Dieser Kartenmodus liefert Ihnen all diese Informationen auf einen Blick. Die Darstellung ist farbkodiert und kontextsensitiv. Klicken Sie auf eine Provinz, um die Welt aus der Perspektive ihrer kontrollierenden Nation anzusehen. Eine grün gefärbte Provinz wird gegenwärtig von dieser Nation kontrolliert. Eine hellgrün gefärbte Provinz gehört zu einem ihrer Verbündeten und eine dunkelgrün gefärbte Provinz wird von der Nation als ihr natürlicher Besitz betrachtet, ist jedoch gegenwärtig im Besitz einer anderen Nation (Freund oder Feind). Eine rot gefärbte Provinz wird gegenwärtig von einer anderen Nation kontrolliert, gegen die die Nation gerade Krieg geführt.

Siegespunkte-Kartenmodus

Dieser Kartenmodus dient dazu, Provinzen mit Siegespunktwerten schnell ausfindig zu machen. Eine grüne Schattierung weist darauf hin, dass einer Ihrer Verbündeten die Provinz besetzt hat, eine orangefarbene Schattierung zeigt an, dass ein neutrales Land die Provinz besetzt hat. Eine rote Schattierung bedeutet, dass die Provinz gegenwärtig von einem Feind kontrolliert wird. Provinzen mit sehr hohen Siegespunktwerten (oft nationale Hauptstädte) sind dunkler gefärbt als die mit niedrigeren Siegespunktwerten. Schlüsselprovinzen mit besonderer strategischer Bedeutung für Friedensverhandlungen sind in diesem Kartenmodus mit einem roten Stern markiert.

Das Spielprotokoll

Das Spielprotokoll ist eine Liste der Meldungen und Ereignisse, die während des Spiels auftreten und durch die Sie sich mit Hilfe der Bildlaufleiste bewegen können. Wenn Sie im Multiplayer-Modus spielen, werden auch alle Chatmitteilungen, die Sie senden oder erhalten, protokolliert. Ganz oben sehen Sie die letzten Meldungen (die Sie während der aktuellen Sitzung erhalten haben). Das Protokoll wird gespeichert, so dass Sie es später immer wieder nachlesen können. Ein vollständiges Protokoll können Sie auf dem Spielprotokollbildschirm im Statistikordner einsehen. Sie haben auch die Möglichkeit, das Spielprotokoll zu verstecken, indem Sie auf die kleine Schaltfläche in der linken oberen Ecke des Protokolls klicken. Sie können es rückgängig machen, indem Sie wieder auf das Symbol klicken.

Der Technologie-ordner

Überblick

Die Technologie ist ein integrierter Bestandteil von Arsenal of Democracy. Ihre Gesamtleistung wird einen bedeutenden Einfluss haben. Ihrer Innenpolitik kommen neue Entwicklungen in den Gewinnungs-, Umwandlungs- und Produktionsraten zugute. Ihr Militär setzt neue Technologien ein um einen entscheidenden Vorteil gegenüber Ihrem Feind zu gewinnen. Sie wollen vielleicht sogar mit nuklearen Tests beginnen, die zu durchschlagenden neuen Energiequellen und letztendlich der Atombombe führen können.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Faktoren in AoD ist hier keine direkte Zuteilung von IK erforderlich. Neue technologische Fortschritte erreichen Sie durch die Aufstellung eines wissenschaftlichen Teams, dem Sie ein Forschungsprojekt zuweisen. Nach einer bestimmten Zeit wird das Team bekannt geben, dass es die neue Technologie entwickelt hat. Die Forschungsdauer hängt von der Projektart und den Fähigkeiten und der Erfahrung Ihres Teams ab. Sie dürfen nur an einer bestimmten Anzahl von Projekten gleichzeitig arbeiten. Die maximale Anzahl der



Projekte, sowie der Teams, die Sie aufstellen können, sind von der Nation, die Sie spielen, und deren gesamtwirtschaftlichen Leistung abhängig.

Der Fortschritt der Forschung kann von verschiedenen Ministern Ihres Kabinetts deutlich beschleunigt (oder behindert) werden. Ihrer Raketenforschung kommt es sehr zunutze, wenn Sie Raketentestanlagen in mindestens einer Provinz erbaut haben. Ihrer Nuklearforschung hilft es, wenn Sie über einen Atomreaktor verfügen. Andernfalls können Sie Ihre Forschung nur beschleunigen, wenn Sie an die Entwürfe einer anderen Nation gelangen. Ihr Gesamterfolg wird mit Sicherheit davon abhängen, dass Sie Ihrem Feind gegenüber einen entscheidenden Vorteil erlangen – oder sich wenigstens auf dem gleichen Stand mit seiner Technologie befinden.

Auswahl der Forschungsteams

Auf der linken Seite (Bereich 1) des Technologieordners werden bis zu 5 wissenschaftliche Teams dargestellt. Jedem Team kann ein Projekt zugeteilt werden. Zu Beginn wird dieser Bereich leer sein. Sie müssen dann jedem Platz ein Team und ein Projekt zuteilen. In Abhängigkeit von der Nation, die Sie spielen, stehen Ihnen zwischen ein und fünf Plätzen zur Verfügung. Die Anzahl der verfügbaren Plätze hängt von der aktuellen Industriekapazität Ihrer Nation ab.

Klicken Sie auf einen leeren Teamplatz um eine Liste aller Teams Ihres nationalen Pools zu sehen. Einige davon werden von einzelnen Personen angeführt, bei anderen handelt es sich um Unternehmen. Sie erhalten für Ihre Auswahl weder einen Punktabzug noch einen Bonus. Jedes Team hat eine bestimmte Fähigkeitenstufe und mindestens ein Spezialgebiet. Die Fähigkeitenstufe ist ein Zeichen für die Gesamteffektivität des Teams und wird Auswirkungen auf die täglichen Kosten, die durch das Team entstehen, und den Gesamtfortschritt der Erforschung des neuen Projektes haben. Je höher die Fähigkeitenstufe ist, desto weniger Zeit wird das Team zur Fertigstellung eines Projektes benötigen, jedoch kostet das Team pro Tag mehr. Die kleinen bunten Symbole zeigen die Spezialgebiete der Teams an (Forschungsgebiete, in denen das Team besonders viele Kenntnisse hat). Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Teams - und ihre Fähigkeiten und Spezialgebiete - hängen von dem Land ab, welches Sie auswählen, und ändern sich während des Spiels kaum. Wenn möglich sollten Sie versuchen, ein Team mit den speziell für ihr Projekt benötigten Fachkenntnissen zu finden, auch wenn es im Ganzen weniger Erfahrung als ein anderes Team hat. Jedes Fachgebiet, das mit einem Bestandteil des Projektes übereinstimmt, bringt dem Team einen Forschungsbonus, wenn es an einem Projekt arbeitet. Deshalb gilt, je mehr übereinstimmende Bestandteile, desto besser. Eine geringere Fähigkeitenstufe führt zu einer Reduzierung der täglichen Kosten des Teams während der Dauer des Projektes.

Sobald Sie ein Team ausgewählt haben (indem Sie darauf klicken), erscheint im Projektbereich des Technologieordners ein Porträt oder Logo. Sie sehen dann auch

den Namen des Teams und seine Spezialgebiete. Da Sie dem Team noch kein Projekt zugeteilt haben, werden Sie eine Anmerkung sehen, dass es untätig ist und momentan nichts kostet. Untätige Teams können ausgetauscht werden, indem Sie auf die Schaltfläche Ersetzen klicken und ein neues Team auswählen. Das neue Team wird im Projektbereich ausgetauscht. Das alte Team kommt in den Teampool zurück.

Forschungsprojekte

Auswahl und Zuteilung eines Projektes

Am oberen Rand des Bildschirms (Bereich 2) befinden sich mehrere Schaltflächen mit den verschiedenen allgemeinen Technologie-Kategorien von AoD. Jede Kategorie besteht aus individuellen Projekten, die aus einzelnen Bestandteilen zusammengesetzt sind. Wenn Sie auf eine der Kategorien klicken, wird im Hauptteil des Ordners (Bereich 3) ein farbkodiertes Ablaufdiagramm aller Projekte, die Teil dieser Kategorie sind, angezeigt. Ein dunkelgrüner Eintrag zeigt an, dass Sie dieses Projekt schon abgeschlossen haben. Hellgrün weist darauf hin, dass Sie alle notwendigen Fortschritte gemacht haben, um mit der Erforschung dieses Projektes zu beginnen. Gelb bedeutet, dass ein Team schon mit der Arbeit an dem Projekt begonnen hat, und rot, dass noch einige notwendige Vorraussetzungen fehlen um mit dem Projekt anfangen zu können. Die Pfeile in dem Ablaufdiagramm zeigen die Vorraussetzungen für jedes Projekt an. Dadurch ist leicht ersichtlich, welche Schritte unternommen werden müssen, wenn Sie in Ihre Projekte weit im Voraus planen. Alle Geheimwaffen haben in anderen Kategorien Voraussetzungen, die zuerst erfüllt werden müssen, bevor Sie mit deren Erforschung beginnen können.

Klicken Sie auf ein Projekt, um sich die Projektdetails (Bereich 4) und den Fortschritt der einzelnen Bestandteile anzusehen. Jeder Bestandteil hat eine Schwierigkeit - eine höhere Schwierigkeit bedeutet natürlich eine längere Forschungszeit - und eine Disziplin. Stimmen Disziplin und Spezialgebiete des Forschungsteams überein, wird der Bestandteil schneller erforscht. Sie sehen auch eine Liste der Auswirkungen, die Sie bei Beendigung des Projektes erwarten können. Diese werden von Projekt zu Projekt sehr verschieden sein. Einige verbessern einen Aspekt Ihrer Wirtschaft, andere erhöhen die Fähigkeiten Ihres Militärs und wiederum andere bringen Ihnen neue oder verbesserte Einheiten, die einer Nation, die in der Forschung weniger fortgeschritten ist, nicht zur Verfügung stehen.

Bei jedem Projekt gibt es noch einen weiteren Faktor, der eine Rolle bei der Bestimmung der Forschungsdauer spielen kann: das Historische Jahr. Dies spiegelt die Tatsache wieder, dass alle Erfindungen auch noch Komponenten benötigten, die nicht in dem Technologiemodell abgebildet werden können. Wenn Sie mit der Erforschung eines Projektes vor dem Historischen Jahr beginnen, wird die Vollendung länger dauern, da Ihr Team extra Zeit für die Erfindung dieser (hypothetischen) Teile aufwenden muss. Die Fertigstellung sehr komplexer und fortschrittlicher Projekte kann sehr umständlich und zeitraubend sein. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass eine Nation im Verlauf eines einzigen Spieles alle Projekte erforschen kann (es ist sogar Teil des Designs, dass die meisten Nationen dazu nicht in der Lage sind).

Die Entwicklung fortschrittlicher Raketenforschung ist ohne entsprechende Testanlagen, die zur Unterstützung Ihrer Wissenschaftler gebaut werden, fast unmöglich. Wenn Sie in diesem Bereich Forschung betreiben möchten, sollten Sie sobald wie möglich wenigstens eine Raketentestanlage bauen und sie, wann immer möglich, vergrößern. Diese Provinzverbesserung wird Ihre Forschungszeit für neue Raketentechnologie drastisch reduzieren. Das gleiche gilt für Forschungsprojekte mit Nukleartechnologie, die nur langsam vorankommen, wenn Sie nicht wenigstens in einer Ihrer Provinzen einen Atomreaktor haben.

Wie bereits erwähnt, benötigen alle Forschungsprojekte viel weniger Zeit, wenn Sie über Projektentwürfe verfügen. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass eine Nation Ihnen einfach Entwürfe zur Verfügung stellt. Jedoch ist es vielleicht möglich, einen einmaligen Austausch zu verhandeln, wenn Ihr Gegenangebot attraktiv genug ist…und es gibt natürlich auch die Möglichkeit, dass Sie mittels Spionageaktivitäten an die Pläne Ihres Feindes kommen (dies ist ein Spielereignis). Wenn Sie Glück haben und die Entwürfe für eine moderne Technologie stehlen können, verschaffen diese Ihnen aber weder Wissen über erforderliche vorherige Projekte noch Vorteile bei ihrer Erforschung. Die Entwürfe werden Ihnen nichts nützen, bis Sie zu dem Punkt gekommen sind, an dem Sie mit der Arbeit an dem Projekt beginnen können.

Haben Sie sich für ein Projekt entschieden, kann Ihr Team mit der Forschungsarbeit beginnen. Klicken Sie auf Projekt starten, um das Projekt dem Team zuzuweisen. Der Hauptbereich des Bildschirms wird dann auf die Darstellung der Projektdetails wechseln und den Gesamtfortschritt des Projektes anzeigen. Das Projekt wird mit Mitteln aus der nationalen Geldreserve finanziert. Nach und nach werden Sie sehen, wie das Team bei der Erforschung der einzelnen Bestandteile Fortschritte macht. Sie sehen auch eine Anzeige, die den Fortschritt des Projektes deutlich macht. Wenn Ihnen die Mittel zur Finanzierung der Arbeit des Teams knapp werden, wird der Fortschritt der Forschung drastisch verlangsamt. Die Fähigkeiten des Teams werden (vorübergehend) auf Null gesetzt, und ein großes rotes Dollar-Zeichen wird zur Warnung angezeigt. Diese Sanktion gilt nicht mehr, sobald die Finanzierung des Teams wieder gesichert ist.

Nachdem alle einzelnen Bestandteile erforscht worden sind, ist das Projekt beendet. Sie erhalten eine Nachricht, dass das Team seine Arbeit beendet hat. Die Auswirkungen der neuen Technologie sind sofort bemerkbar, jedoch ist in vielen Fällen ein gewisses Maß an Umsetzung nötig.

Abbruch und Neuzuteilung eines Projektes

Es ist nicht möglich, dass mehrere Teams gleichzeitig an einem Projekt arbeiten. Sie können ein Projekt jederzeit abbrechen und es einem anderen Team zuteilen (oder es abbrechen und stattdessen an etwas anderem arbeiten), indem Sie im Projektdetail-Bildschirm auf Projekt abbrechen klicken. Sie werden alle Fortschritte dieses Projektes verlieren - auch komplett erforschte Teile und alle Investitionen. Deshalb sollte diese Möglichkeit nur in Notfällen angewendet werden.

Umsetzung neuer Technologie

Die Auswirkungen und die Umsetzung von neuer Technologie hängen von der Art des Projektes ab und sind zu zahlreich um sie hier aufzulisten. Einige Auswirkungen sind unmittelbar und benötigen keine direkte Handlung oder Zuweisung von IK - sie werden sofort und automatisch umgesetzt. Andere Projekte jedoch können wenige (oder keine) sofortigen Auswirkungen haben und dienen eher als Sprungbrett zu einem wichtigen technologischen Durchbruch. Viele militärische Entwicklungen sind Neuerungen existierender Technologie. Die Einheiten müssen mit den Weiterentwicklungen ausgerüstet werden, um Nutzen aus der neuen Technologie ziehen zu können. Viele Einheitentypen und einige Provinzverbesserungen sind nicht verfügbar, bis die Vorraussetzungen für die Technologie erforscht sind. Dazu zählen Spezialinfanterieeinheiten (Gebirgsjäger, Marineinfanterie, Fallschirmjäger usw.), Radarstationen, Atomwaffen und viele der schwereren, größeren oder moderneren Panzer, Flugzeuge und Schiffe. Die Details der Fortschritte können Sie im Technologieordner nachsehen.

Aufrüstungen für existierende Einheiten werden durchgeführt, indem Sie dem Aufrüstungs-Schieber im Produktionsordner IK zuweisen. Neue Technologien, die einen neuen Schiffstyp hervorbringen, können nicht mit der alten Flotte eingesetzt werden. Sie müssen dazu ein neues Schiff bauen. Sie werden sich auch entscheiden müssen, ob Sie die alten Schiffe stilllegen wollen um seine Wehrfähigen abziehen zu können oder ob Sie sie im Dienst lassen wollen, um von der Erfahrung der Mannschaft zu profitieren.

Zusammenfassung Technologie

Klicken Sie auf Übersicht (ganz rechts oben neben den Kategorie-Schaltflächen), um eine Zusammenfassung der Auswirkungen aller Technologien, die Sie gegenwärtig besitzen, dargestellt zu bekommen. Dort bekommen Sie einen blitzschnellen Überblick über die modernsten verfügbaren Einheitentypen, die Effizienz ihrer Wirtschaft, sowie alle Missionstypen, die Sie befehlen können und wie effektiv Ihre Truppen diese ausführen können. Beachten Sie, dass einige Einheiten- und Missionstypen nicht verfügbar sind, bis die notwendigen Technologien/Doktrinen erforscht sind. Wenn Sie eine Mission als „nein" oder einen Einheitentypen ohne Modellliste aufgeführt sehen, fehlt Ihnen eine der Voraussetzungen für die Technologie. Für solch eine kleine Schaltfläche stecken aus Sicht des Spielers ganz schön viele Informationen dahinter. Es ist unbedingt zu empfehlen, die Zusammenfassung immer wieder zu überprüfen!

Der Produktionsordner

Überblick

Der Produktionsordner ist das Interface, das Sie wahrscheinlich (neben dem Hauptkartenordner) mit am häufigsten nutzen werden. Er dient zwei Hauptzwecken: dem Ausstellen neuer Aufträge und dem Management Ihrer Wirtschaft. Hier rekrutieren Sie neue Divisionen, bauen neue Flugzeuge und Schiffe und einige der Bauwerke Ihrer Provinz. Sie können die Priorität, die jeder Auftrag hat, in



der Produktionsliste ändern. In diesem Ordner steuern Sie auch die Zuweisung der IK Ihrer Nation um verschiedene Erfordernisse der Innenpolitik und des Militärs zu erfüllen. Außerdem organisieren Sie hier Ihr Netzwerk von Konvois. Wenn Sie Ihre Wirtschaft nicht im Auge behalten, kann das verheerende Folgen haben und Ihre Nation geradezu stilllegen. Das provoziert Unruhe in der Bevölkerung und lässt Ihre Streitkräfte ohne den Treibstoff und die Versorgung zurück, die sie benötigen, um operieren zu können.

Der Bildschirm ist in zwei Bereiche geteilt. Auf der linken Seite finden Sie den Zugang zu den Produktionsaufträgen und der Produktionsliste. Auf der rechten Seite kommen Sie zu den lebenswichtigen Bereichen der Zuweisung der Industriekapazität, einer Zusammenfassung Ihrer nationalen Ressourcen, Handelsabkommen und Konvoiaktivitäten und der Standorte und Größen Ihrer Ressourcenlager. Diese werden im folgenden einzeln betrachtet.

Produktionsaufträge und Produktionsliste

Der Zugang zu den Produktionsaufträgen (Bereich 1) und der Produktionsliste (Bereich 2) befinden sich auf der linken Seite Ihres Bildschirms im Produktionsordner. Jedes Mal, wenn Sie neue Einheiten rekrutieren oder neue Bauwerke in einer Provinz bauen wollen, müssen Sie einen neuen Produktionsauftrag stellen. Bestätigen Sie die gewünschte Art und Menge und erteilen Sie den Produktionsauftrag. Er wird an das Ende der Produktionsliste hinzugefügt, wo Sie ihn jederzeit ansehen, überarbeiten oder stornieren können. Es ist auch möglich (und in einigen Fällen zwingend), Aufträge direkt vom Informationsfeld in den Provinzdetails zu stellen, jedoch wird die Priorität dieser Aufträge von der Produktionsliste aus gesteuert. Es gibt folgende Kontrollmöglichkeiten:

Einen Produktionsauftrag stellen

Produktionsaufträge können in Arsenal of Democracy leicht gestellt werden. Klicken Sie auf eine der vielen Produktionskategorien im Abschnitt Produktionsaufträge um das gewünschte Bauwerk anzugeben. Benötigt ein Bauwerk technologische Voraussetzungen, die Sie gegenwärtig nicht erfüllen können, wird die Schaltfläche grau, bis Ihre Wissenschaftler diese erforscht haben. Die Kategorien Division, Fliegerstaffel, Flottille und Brigade verfügen über eine etwas andere Darstellung der Auftragsdetails als andere, da es für jede dieser Kategorien mehrere Möglichkeiten zur Auswahl gibt. Die übrigen Kategorien benötigen keine genauere Auswahl und verfügen über eine „einfache“ Darstellung der Auftragsdetails.

„Einfache” Objekte werden immer mithilfe der neusten Technologie hergestellt, deshalb gibt es nur einen Typ, den Sie bauen können. Klicken Sie auf den Namen des Objektes, das Sie bauen möchten, um die Auftragsdetails einzusehen. Wenn Sie nur eine Einheit bauen möchten, klicken Sie auf Produktion starten, damit der Auftrag sofort gestellt wird. Die Anzeige mit den Auftragsdetails verschwindet. Sie sehen, dass der Auftrag nun am Ende Ihrer Produktionsliste steht (nutzen Sie die Bildlaufleisten, falls Sie nicht die gesamte Liste sehen können). Möchten Sie mehr als eine Einheit anfordern, können Sie das tun, indem Sie die Werte in Serienproduktion oder Parallelproduktion berichtigen. Genauere Informationen zu diesen Optionen (und deren Unterschied) erhalten Sie etwas später in diesem Abschnitt.

Aufträge von Divisionen, Brigaden, Fliegerstaffeln und Flotten werden etwas anders gehandhabt, da es gewöhnlich eine Vielfalt an verfügbaren Einheitentypen gibt und Sie sich für einen entscheiden müssen. Zuerst klicken Sie



auf eine dieser vier Schaltflächen in den Produktionsaufträgen, um sich die etwas „umfangreichere" Darstellung der Auftragsdetails anzeigen zu lassen. Sehen Sie sich die Liste der verfügbaren Einheitentypen an (Bereich 3), um das Modell herauszufinden, das Sie aufbauen wollen. Die Länge der Liste und die verfügbaren Einheitentypen hängen von Ihrem gegenwärtigen technologischen Fortschritt ab. Es wird von Ihnen nicht erwartet, sich alle verschiedenen Einheitentypen zu merken und dann alle zusätzlichen Modifikatoren anzuwenden, die Ihr technologischer Fortschritt hergibt. Daher werden detaillierte Informationen angezeigt (in Bereich 4), wenn Sie einen Namen aus der Einheitentypliste auswählen. Die Bedeutung dieser wird im Abschnitt Kampf des Handbuches detailliert beschrieben, deshalb soll hier nur noch erwähnt werden, dass die angezeigte Organisation und die moralischen Werte nicht das Maximum darstellen, sondern Anfangswerte nach Ihrer Aufstellung.

Bedenken Sie auch die Kosten der Einheit und die dafür benötigte Aufbauzeit (Bereich 6). Alle militärischen Streitkräfte benötigen nicht nur eine tägliche Zuteilung von IK während ihres Aufbaus, sondern zu Beginn auch eine bestimmte Anzahl an Personalkräften, die Ihrem nationalen Truppenpool entzogen werden. Stehen Ihnen nicht genügend Wehrfähige zu Verfügung, können Sie den Produktionsauftrag trotzdem stellen. Er wird dann zurückgezogen, wenn der Auftrag an der Reihe ist. Die Produktion beginnt also erst, wenn die Personalkräfte zur Verfügung stehen.

Wenn Sie sich für eine Einheit entschieden haben, klicken Sie auf Produktion starten, um einen Auftrag für eine Einheit zu stellen. Möchten Sie mehr als eine Einheit anfordern, können Sie das tun, indem Sie die Werte in Serienproduktion oder Parallelproduktion berichtigen (Bereich 5). Genauere Informationen folgen etwas später in diesem Abschnitt. Wenn Sie Ihre Aufträge bestätigt haben, wird die Produktionsliste aktualisiert und der Auftrag hinzugefügt.

Für alle Auftragsarten besteht ein täglicher Bedarf an IK, der beibehalten werden muss, damit die Produktion in voller Geschwindigkeit fertiggestellt werden kann. Wenn es Ihnen nicht gelingt, der Produktion genügend IK zuzuordnen, beginnt die Herstellung der Objekte am Ende Ihrer Produktionsliste nicht, bis Sie entweder die Zuweisung von IK erhöhen oder bis Objekte mit höherer Priorität (weiter oben auf der Liste) fertiggestellt worden sind und die durch sie genutzte IK frei wird.

Produktionsläufe

In der Anzeige Auftragsdetails für einfache und komplexe Aufträge haben Sie die Möglichkeit, die Anzahl der in einem Produktionslauf produzierten Einheiten zu erhöhen (Serienproduktion), sowie mehrere identische Produktionsaufträge auf einmal zu stellen (Parallelproduktion). Über das Produktions-Interface wird es ganz einfach das gleiche Objekt mehrfach oder fortlaufend zu produzieren.

Wenn Sie den „Serienproduktions"-Wert in den Auftragsdetails erhöhen, stellen Sie damit eine Auftrag für mehrere identische Objekte, die nacheinander hergestellt werden. Wenn Sie auf Produktion starten klicken, wird zu Ihrer Produktionsliste ein einzelner Auftrag hinzugefügt. Ihre Fabriken beginnen dann mit der Herstellung der ersten Einheit. Wenn die Produktion vollständig ist, kommt die Einheit in Ihren Truppenpool. Ihre Fabriken beginnen dann mit der Herstellung der zweiten Einheit. Die Produktion läuft auf diese Weise so lange bis Ihr Auftrag ausgeführt ist. Die jeweiligen Einheiten werden ebenfalls nach und nach verfügbar. Wenn Sie sich ihre Bestellung in der Produktionsliste ansehen (nachdem Sie sie gestellt haben), sehen Sie die Anzahl der angeforderten Einheiten und welche Einheit gerade produziert wird.

Wenn Sie den „Parallelproduktions"-Wert erhöhen, erstellen Sie damit eine Serie identischer Aufträge, bei der alle Objekte zur gleichen Zeit hergestellt werden. Sie müssen also die Prozedur zur Erstellung eines Auftrags nicht mehrmals wiederholen. Wenn Sie auf Produktion starten klicken, ist die Anzahl der Aufträge, die der Produktionsliste hinzugefügt werden, identisch mit der Anzahl von Parallelproduktionen, die Sie in den Auftragsdetails angegeben haben. Wenn Sie der Produktion genügend IK zuweisen können, werden alle Einheiten gleichzeitig produziert und sind am gleichen Tag verfügbar. Wenn Sie beide dieser Steuermöglichkeiten verwenden, erstellen Sie mehrere Serienproduktionsaufträge, jede mit der gleichen Anzahl von Einheiten pro Produktionslauf.

Für beide Herangehensweisen zur Erstellung von Aufträgen für mehrere Einheiten gibt es offensichtliche Vor- und Nachteile und etwas zu entdecken. Serienaufträge benötigen viel länger, aber die Personalkräfte stehen länger zur Verfügung, da sie - falls welche benötigt werden - erst abgezogen werden, wenn mit der Produktion der jeweiligen Einheit begonnen wird. Sie benötigen außerdem nur eine geringe Zuweisung von IK, da immer nur eine Einheit auf einmal hergestellt wird. Parallelproduktionen dezimieren Ihre Personalkräfte drastisch (wenn welche benötigt werden) und benötigen eine viel höhere Zuweisung von IK, jedoch sind alle Einheiten viel eher verfügbar. Serienproduktion für militärische Einheiten werden nicht aktualisiert, wenn neue Technologien erforscht worden sind - auch wenn die Produktion der Einheit erst beginnt, nachdem die neue Technologie erforscht worden ist. Daher werden Sie eventuell gezwungen, sie sofort nach der Herstellung zu verbessern oder sogar aufzulösen. Obwohl das gleiche auch für Parallelproduktionen gilt, ist die Gefahr, dass so etwas passiert geringer, da es hier um eine viel kürzere Zeit geht. Es gibt jedoch einen riesigen Vorteil, aber nur bei der Serienproduktion: den Mengenbonus.

Der Mengenbonus

In der „wirklichen Welt" lassen sich aus zweckbestimmten Produktionslinien und anderen Möglichkeiten der optimalen Auslastung wichtige Vorteile bei der Herstellung ziehen. Es soll hier jedoch nicht um grundlegende wirtschaftliche Prinzipien gehen - dazu gibt es dicke Bände, von denen viele aus der Zeit des 2. Weltkrieges stammen. Der Kern der

Idee ist, dass, wenn eine Fabrik (oder eine Reihe von Fabriken) eine zweckbestimmte Produktionslinie aufbaut, das Rohmaterial auf der Basis eines sehr hohen Verbrauchs eingekauft werden kann. Dadurch sinken die gesamten Produktionskosten und die Zeit, die zur Herstellung einer Einheit benötigt wird. In Arsenal of Democracy wird dies „Mengenbonus" genannt. Um diesen Mengenbonus nicht übermäßig kompliziert zu machen (oder dass er durch Spieler leicht ausgenutzt werden kann), hat sich AoD einige kleine Freiheiten in der Umsetzung und Vergabe herausgenommen. Jetzt aber genug mit den allgemeinen Grundlagen. Was bedeutet der Bonus für das Spiel?

Wenn Sie einen Auftrag für eine Serienproduktion stellen - bei der mehrere Einheiten in einem einzigen Produktionslauf hergestellt werden - qualifizieren Sie sich für den Mengenbonus, da jede nachfolgende Einheit weniger Herstellungszeit benötigt. Die erste Einheit benötigt die normale Herstellungszeit und erfordert die gesamte Zuweisung der IK. Die nächste Einheit benötigt geringfügig weniger Produktionszeit (und daher insgesamt weniger IK) und die dann folgende Einheit braucht sogar noch weniger Zeit. Bis zum Abbruch oder der Fertigstellung des Auftrags erhält jede Einheit, die Sie herstellen, einen Mengenbonus, der sich mit jeder hergestellten Einheit erhöht. Es gibt jedoch einen maximalen Bonus. Ist dieser erreicht, wird die Produktionszeit nicht weiter reduziert.

Beachten Sie jedoch, dass, falls irgendwann während der Serienproduktion zu wenig Personalkräfte im nationalen Pool sind oder zu wenig IK zugewiesen wird, nicht nur der Auftrag gestoppt, sondern der Mengenbonus so zurückgesetzt wird, als wäre diese gerade produzierte Einheit die erste im Produktionslauf. Sie sollten Serienproduktionen daher eine hohe Priorität auf Ihrer Produktionsliste geben, damit dies nicht passiert. Beachten Sie auch, dass bei Bauvorhaben in der Provinz - egal mit welcher Methode Sie sie anfordern - dieser Mengenbonus nicht gilt.

Bauvorhaben in der Provinz und Nutzung der „Schnellauftrag"-Schaltflächen

In den Provinzen können Sie eine große Vielfalt an Bauwerken erbauen, um Ihre Provinzen wirtschaftlich produktiver und sicherer zu machen und Ihre Raketen- und Nuklearforschung zusätzlich anzutreiben. Je nach Objekt gibt es im ganzen drei Möglichkeiten, den Bau zu starten - jedoch werden Ihnen in den meisten Fällen nur zwei Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Eine Ausnahme bildet die Flugabwehrbatterie, bei der alle drei Möglichkeiten zur Auswahl stehen.

Bei Infrastruktur, Fabriken, Land- und Küstenbefestigungen muss zum Zeitpunkt des Auftrags der Standort feststehen. Wählen Sie dazu entweder die gewünschte Provinz aus und nutzen Sie die entsprechende Schnellauftrag-Schaltfläche in der Anzeige Provinzdetails, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Provinz in der Hauptkarte und wählen Sie das gewünschte Objekt aus. Mit jeder dieser Methoden stellen Sie einen neuen Produktionsauftrag für das jeweilige Objekt und fügen es an das Ende der Liste des Informationsfeldes in den Provinzdetails und der Produktionsliste hinzu. Fordern Sie danach zusätzliche Objekte an (mittels einer dieser Methoden), werden diese zu Ihrem Originalauftrag hinzugefügt. Alle Aufträge dieser Objekte sind Serienaufträge. Der Entwicklungsstand der Infrastruktur in einer Provinz beeinflusst sehr stark die Produktionszeit eines jeden Objektes. Wenn ein Objekt fertig produziert ist, wird es automatisch in der Provinz aufgestellt.

Alle anderen Objekte können bestellt werden, indem Sie die Rechtsklick-Methode verwenden oder einen einfachen Produktionsauftrag stellen, wie weiter oben in diesem Abschnitt erklärt wurde. Der Auftrag erscheint dann, während das Objekt hergestellt wird, in der Produktionsliste. Verwenden Sie die Rechtsklick-Methode, wird das Objekt nach Produktionsende automatisch in der Provinz aufgestellt (was sehr komfortabel ist!). Verwenden Sie die Methode der Produktionsaufträge wird das Objekt automatisch Ihrem Truppenpool hinzugefügt und wartet dort auf Aufstellung (siehe unten). Sie werden dann etwas zusätzliche Zeit aufbringen müssen, wenn Sie das Objekt aufstellen, jedoch sind Sie beim Standort und dem Aufbau etwas flexibler.

Die Produktionsliste

In der Produktionsliste können Sie Ihre aktuellen Aufträge bequem ansehen und managen. Jeder neue Auftrag wird der Liste hinzugefügt, die Sie mittels einer rollbaren Liste steuern können. Rechts vom Eintrag sehen Sie einige grundlegende Details über die aktuell produzierte Einheit - ein Symbol zeigt den Typ, den Namen und allgemeine Angriffs- und Verteidigungswerte an. Wenn Sie die Schnellauftragschaltfläche verwendet haben, um ein Objekt für die Provinz anzufordern, wird auch der Standort angezeigt, wo das Objekt automatisch aufgebaut wird.

Auf der linken Seite jedes Eintrags sehen Sie das etwaige Datum und die Zeit, wann das Objekt zum Aufbau bereit sein wird. Darunter steht der „Produktionsprozentwert", der anzeigt, ob die Produktion dieses Objektes in voller Geschwindigkeit läuft (mehr dazu etwas später). Etwa in der Mitte der Zeile sehen Sie die IK, die dem Projekt täglich zugewiesen werden muss. Haben Sie einen Auftrag für einen Produktionslauf (eine Serienproduktion) gestellt, werden Sie darunter zwei Zahlen sehen. Die erste Zahl steht für die Anzahl der Einheiten, die von diesem Auftrag schon fertig produziert worden sind, die zweite zeigt die Gesamtanzahl der Einheiten, die in diesem Produktionslauf angefordert wurden. Zu jedem Eintrag gehören vier Schaltflächen, mit

denen Sie die Priorität des Auftrags ändern können und die „Entwicklung abbrechen“- Schaltfläche (ein „X”).

Zur Herstellung neuer Objekte ist eine Zuweisung von IK nötig. Für viele Objekte ist auch eine einmalige Zuweisung von Personalkräften aus Ihrem nationalen Pool notwendig. Sie können Aufträge für ein Objekt stellen, dass Sie sich eigentlich nicht leisten können, jedoch wird die Produktion nicht beginnen, bis ausreichend Personalkräfte und Ressourcen vorhanden sind. Beide sind nach ihren Angaben in der Liste aufgeführt - die immer nach Priorität sortiert ist - deshalb werden die Aufträge, die ganz oben stehen, zuerst produziert.

Sie können den Status eines Auftrags anhand des Produktionsprozentwertes bewerten. Liegt dieser Wert bei 100%, verläuft die Produktion normal und wird zum festgelegten Termin fertiggestellt sein (wenn die verfügbare IK nicht in der Zwischenzeit absinkt). Liegt dieser Wert unter 100%, verzögert sich die Produktion durch einen Mangel an IK oder Personalkräften. Alle Aufträge, die unter 100% liegen, sind gelb oder orange markiert, damit Sie sie beim Durchsehen der Liste schnell entdecken können. Gelb bedeutet, dass die Produktion in einem bestimmtem Maß läuft. Orange dagegen zeigt an, dass die Produktion gestoppt worden ist.

Personalkräfte werden nicht nur bei Produktionsaufträgen benötigt, sondern auch aus Ihrem nationalen Pool genommen, wenn Einheiten, die Verluste hinnehmen mussten, verstärkt werden. Wenn Sie nicht genügend Personalkräfte für einen neuen Produktionsauftrag haben, gibt es vier Alternativen. Sie können einfach warten, bis Sie wieder genügend Personalkräfte in Ihrem Pool haben - dann werden die verfügbaren Personalkräfte automatisch entnommen und die Produktion beginnt. Erhöhen Sie die Priorität in der Produktionsliste, werden auch eher Personalkräfte zugeteilt. Eine zweite Möglichkeit ist der Abbruch des Auftrags mittels der „X”-Schaltfläche. Sobald Sie dann genügend Personalkräfte zur Verfügung haben, können Sie den Auftrag erneut stellen. Da die Personalkräfte abgezogen werden, wenn ein Auftrag gestellt wird (falls genügend vorhanden), haben Sie vielleicht andere Aufträge, die in der Liste weiter oben stehen und für die Sie die notwendigen Personalkräfte schon bezahlt haben. Wenn Sie solch einen Auftrag stornieren, kommen alle Personalkräfte für diesen Auftrag zurück in den Pool und werden dann automatisch dem nächsten Auftrag in der Liste zugeteilt. Die letzte Möglichkeit ist, einige der Einheiten, die Sie im Feld haben, aufzulösen. Diese Personalkräfte kommen zurück in den Pool, verlieren aber auch all Ihre Kampferfahrung.

Verfügen Sie über ungenügend IK, können Sie dies auf verschiedene Arten ändern. Am einfachsten ist es, einer Produktion mehr IK zuzuweisen, jedoch wird dadurch einer anderen Produktion IK entzogen, sodass dies sicher keine gute Lösung ist. Wenn Sie in Ihren Provinzen mehr Fabriken bauen, erhöht das die Menge der potentiellen IK (wenn Sie einen Mangel an Stärke und viele Ressourcenreserven haben). Falls Sie über genügend Fabriken verfügen sollten, die aufgrund eines Mangels an Ressourcen nicht mit voller Kapazität produzieren, hilft es auch, wenn Sie zusätzliche Quellen natürlicher Ressourcen finden. Technologischer Fortschritt kann die IK Ihrer Fabriken erhöhen oder die Gewinnungs- und Umwandlungsraten Ihrer Ressourcen verbessern, daher ist es sicher sinnvoll, diese Möglichkeit in Betracht zu ziehen. Die letzte Möglichkeit ist, die Priorität Ihrer Aufträge zu ändern, sodass die wichtigsten auch wirklich als erstes hergestellt werden, und dass Aufträge mit niedrigerer Priorität ans Ende gestellt werden, bis Sie einen Überschuss an IK erreicht haben.

Die IK, die Sie der jeweiligen Produktion zuordnen, basiert auf deren Priorität - ihrer Position in der Produktionsliste. Aufträge, die ganz oben auf der Liste stehen, haben die höchste Priorität. Ihnen wird alle neu verfügbare IK zugeordnet. Stornieren Sie einen oder mehrere Aufträge, die einen Produktionsprozentwert von 100% haben, verlieren Sie die IK (und damit die Ressourcen), die bei der Produktion schon verbraucht worden sin. Obwohl Sie die restliche IK dem nächsten Auftrag in Ihrer Liste zuweisen können, sollten Sie dies nicht zu oft tun, da dadurch wertvolle Ressourcen verschwendet werden - und sie den Mengenbonus diesen Auftrags verlieren. Glücklicherweise gibt es noch eine andere Möglichkeit: Sie können die Priorität eines Auftrags ändern.

Sie vergeben neue Prioritäten in der Produktionsliste, indem Sie „Priorität einräumen”, ein kleines Symbol neben dem Auftrag, anklicken. Stellen Sie einen Auftrag an die Spitze, wird ihr alle verfügbare IK zugeteilt. Die Produktion beginnt unverzüglich. Ihre anderen Aufträge werden in ihrer Priorität zurückgestuft und die Produktion mindestens eine Auftrags wird gestoppt (oder verlangsamt). Der Produktionsfortschritt dieses Auftrags wird gespeichert, und von da aus wird die Produktion, wenn es soweit ist, auch weitergeführt, jedoch ohne Mengenbonus. Sie können einen Auftrag auch ans Ende der Liste stellen, wenn er nicht besonders dringend ist oder Sie schieben ihn einen Platz nach unten oder nach oben, indem Sie kleinere Anpassungen vornehmen.

Ist die Produktion eines Auftrags erst einmal beendet, wird der Auftrag aus der Produktionsliste entfernt. Das neue Objekt erscheint daraufhin in der Aufbauliste. Wenn Sie für dieses Objekt die Schnellauftragsmethode verwendet haben, wird es automatisch in der Provinz aufgebaut und erscheint nicht in der Aufbauliste. Die IK, die für die Produktion benötigt wurde, wird dem nächsten Auftrag in der Produktionsliste zugewiesen, die den Produktionsprozentwert von 100% nicht erreicht. Beachten Sie, dass, wenn Sie einer Produktion mehr IK zuweisen, als momentan notwendig ist, die überschüssige Kapazität nicht genutzt und die Ressourcen nicht verbraucht werden.

Noch zwei kurze Bemerkungen zur Produktionsliste: Zu Beginn mancher Spiele können Sie entdecken, dass schon einige Objekte in der Produktionsliste stehen, die keine Zuweisung von IK benötigen. Das ist völlig normal. Sie wurden für Sie als Sonderbonus im Szenario „vorfinanziert”. Außerdem müssen Sie wissen, dass die Zuweisung von IK in der Produktionsliste (und in allen anderen Informationsfeldern

des Produktionsordners) nur einmal am Tag, um Mitternacht, aktualisiert wird. Stellen Sie größere Aufträge, sollten Sie diese zu Beginn eines neuen Tages auf jeden Fall noch einmal überprüfen.

Nicht zugeteilte Provinzverbesserungen aufstellen

Wenn Sie mit der einfachen Methode zur Stellung von Produktionsaufträgen ein bestimmtes Objekt für eine Provinz gebaut haben, müssen Sie nach seiner Fertigstellung vom Truppenpool aus zuteilen. Bei allen anderen Auftragsmöglichkeiten werden die Provinzverbesserungen automatisch in der zuvor ausgewählten Provinz aufgebaut. Wählen Sie diesen Standort auf jeden Fall sorgfältig aus, da die Objekte nicht verschoben werden können, nachdem Sie einmal aufgebaut worden sind. Außerdem sind sie anfällig für Bombardierungen und Besetzungen. Wenn Sie eine Industrie in unmittelbarer Reichweite feindlicher Bombern aufbauen, ist das ziemlich sicher eine Verschwendung von Ressourcen. Auch macht es keinen Sinn, große Festungen in einer Provinz aufzubauen, in der sich mit Sicherheit nie eine Front befinden wird.

Die Aufstellung neuer Provinzverbesserungen ist ziemlich einfach. Klicken Sie auf Karte anzeigen und dann auf die Schnellschaltfläche Truppenpool. Sie sehen dann eine Liste aller Provinzverbesserungen (und militärischer Streitkräfte), die noch nicht aufgestellt wurden. Bewegen Sie sich mit der Bildlaufleiste durch die Liste, bis Sie die gesuchte Provinzverbesserung sehen und klicken Sie darauf. Die Provinzen auf der Hauptkarte ändern daraufhin ihre Farbe. Grün bedeutet, dass das Objekt in dieser Provinz aufgestellt werden kann. Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt in den gültigen Provinzen, damit das Objekt aufgestellt wird. Ungültige Standorte sind diejenigen, die nicht in Ihrem Besitz sind, deren maximale Kapazität schon erreicht ist oder die von Ihrer Hauptstadt komplett abgeschnitten sind.

Aufstellung von militärischen Streitkräften und Raketen

Die Aufstellung neuer militärischer Streitkräfte und Raketen funktioniert ähnlich wie der Aufbau von Objekten zur Provinzverbesserung, jedoch gibt es einige zusätzliche Optionen und Einschränkungen. Ausführliche Erläuterungen dazu finden Sie im Abschnitt Kampf des Handbuchs. Militärische Streitkräfte verbrauchen Transportka-

werden, deshalb sollten Sie sie so schnell wie möglich aufstellen.

IK-Produktion

Die Formel für die Produktion einer Basis-IK ist:

1 IK = 2 Energie + 1 Metal + ½ seltene Materialien

Der tatsächlich verfügbare Wert ist die Summe der Basis-IK modifiziert durch die aktuell verfügbaren Technologien.



Nationale Ressourcen

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zur rechten Hälfte des Produktionsordners. Im oberen linken Bereich der rechten Seite sehen Sie eine Zusammenfassung Ihrer nationalen Ressourcen. Die Daten, die Sie in der Liste der nationalen Ressourcen sehen, zeigen Ihren gegenwärtigen Lagerbestand für jede Ressource oder Pool sowie die tägliche Veränderung dieses Bestandes (in Klammern) an. Das sind die gleichen Informationen, die Sie in der oberen Menüleiste sehen, jedoch brauchen Sie nicht einzeln den sich erweiternden QuickTipp für jede Ressource öffnen um die tägliche Veränderung Ihres Bestandes zu sehen. Die gezeigten Informationen werden täglich aktualisiert (um Mitternacht). Ausnahmen sind der Versorgungsvorrat (wird stündlich aktualisiert) und der Truppenpool (wird aktualisiert, sobald Kräfte für eine neue Einheit oder nötige Verstärkung abgezogen werden).

Beachten Sie auch, dass sich die Werte auf Ihren nationalen Vorrat auswirken und die Ressourcen, die Sie vielleicht noch in Ihren Lagern haben, nicht einbeziehen. Die täglichen Veränderungen der Werte zeigen das Maß der Veränderung im nationalen Vorrat an. Die Zahl, die Sie sehen, reflektiert also alle Transfers, die Sie zu und von Ihren Lagern organisieren, und die Handelsabkommen, die Sie eventuell abgeschlossen haben. Wird dies durch feindliche Übergriffe auf Ihre Konvois oder einem Mangel an Transporten behindert oder anderweitig beeinflusst, zeigen die Werte dementsprechend nicht Ihr potentielles Maß an Veränderung - oder das Maß an Veränderungen in Ihren Lagern - an. Dies kann ein ziemlich wichtiger Gesichtspunkt sein, den viele neue Spieler vielleicht übersehen.

Öl

Öl kann nur an wenigen Standorten auf der Welt gefördert werden, hauptsächlich im mittleren Süden der USA, Kolumbien, im Kaukasus und Teilen des Mittleren Ostens. Es ist in Form von natürlichen Erdölreserven vorhanden. In früheren Zeiten wurde es auch - wenn auch nicht effizient - aus anderen Ressourcen gewonnen oder synthetisch hergestellt (Kohle, „Ölschiefer“, usw.). In AoD besteht die Möglichkeit, Energieressourcen in Öl umzuwandeln. Dies wird automatisch erledigt, wenn Ihr Ölvorrat niedrig ist, jedoch ist die Menge, die umgewandelt wird, von Ihrer nationalen IK und Ihrer Tech-

kann nur eine kleine Menge Energie (eine bestimmte Prozentzahl Ihres nationalen IK-Wertes) in Öl umgewan-

delt werden. Die Umwandlungsrate, die Sie erreichen, ist je nach Fortschritt Ihrer Forschung unterschiedlich. Am Anfang der Forschung wird die Rate sehr schlecht sein, jedoch wird sie nach und nach besser, wenn Ihre Wissenschaftler neue Methoden zur synthetischen Herstellung von Öl erforschen.

Öl ist der Treibstoff für Ihre Flottenschiffe, Flugzeuge und andere motorisierte Einheiten (Panzer, mechanisierte Infanterie, usw.). Können Sie sie nicht mit genügend Öl versorgen, werden diese Einheiten fast zum Stillstand kommen (und ihre Bewegungsfähigkeit drastisch sinken) und im Kampf Sanktionen erleiden (einen reduzierten Organisationswert). Sie können den täglichen Ölbedarf einer Einheit in den Gruppendetails unter „Treibstoffkonsum"-Wert sehen. Landstreitkräfte verbrauchen nur die Hälfte, wenn sie stationiert und nicht in einen Kampf verwickelt sind.

Metall

Diese Ressource steht für verschiedene gewöhnliche Metalle, wobei Eisenerz am meisten verbreitet ist. Die größten Reserven gibt es im mittleren und Südwesten der USA, in Schweden, China, England, Japan und der Ukraine; jedoch gibt es noch viele kleinere Reserven überall auf der Welt. Technologische Fortschritte können Ihre Förderungsraten erhöhen. Ihre Fabriken benötigen täglich Metall, daher ist er ein zwingender Bestandteil Ihrer Industriekapazität. Eine Einheit realisierter IK verbraucht täglich eine Einheit Metall. Verfügen Sie über ungenügend Vorräte in Ihren nationalen Reserven, wird sich Ihre Produktionsrate dementsprechend reduzieren.

Energie

Die Energieressource repräsentiert verschiedene Materialien, die zur Gewinnung von Energie für Ihre Fabriken verwendet werden. In früheren Zeiten wurde hauptsächlich mit Kohle geheizt, es gab hydroelektrische Einrichtungen, Holzverbrennungsanlagen und verschiedene andere Möglichkeiten. Diese Ressource wird auf der ganzen Erde verteilt, jedoch gibt es die größten Konzentrationen in Deutschland, England und Teilen Nordamerikas. Energie kann auch in Öl umgewandelt werden, wenn Ihre Ölreserven sehr niedrig sind, jedoch ist die Umwandlungsrate sehr schlecht, wenn Ihre Wissenschaftler keine besseren Synthesenmethoden erforscht haben.

Ihre Fabriken benötigen eine große Menge an Energie. Jede verbraucht täglich zwei Einheiten Energie zur Produktion einer Einheit IK. Genau wie beim Metall wird ein Mangel an Energie Ihre Produktionsrate entsprechend reduzieren.

Seltene Materialien

Dies kann als Überbegriff für alle Materialien gelten, die in AoD täglich verbraucht werden und weder in die Kategorien Metall oder Energie passen. Es handelt sich hierbei um natürliche Ressourcen (oder Materialien, die durch Synthese aus natürlichen Reserven hergestellt werden oder von diesen abstammen), die ziemlich selten sind oder in begrenztem Maße verbraucht werden. Dazu zählen zum Beispiel Gummi, Sulfate, Gold, Kali oder ähnliche Ressourcen, die an verschiedenen Stellen auf der Welt vorkommen.

Seltene Materialien wurden in jener Zeit für verschiedene Stufen unzähliger Herstellungsprozesse verwendet. Ein angemessener Vorrat ist notwendig, um Ihre Fabriken am Laufen zu halten. Jede Fabrik verbraucht eine Einheit seltene Materialien zur Produktion von zwei Einheiten IK.

Versorgungseinheiten

Die Versorgungseinheiten sind nicht einfach eine natürliche Ressource, die Sie mal so in einer Provinz finden. Stattdessen muss IK der Produktion von Nahrungsmitteln und Munition für Ihre militärischen Streitkräfte zugewiesen werden. Jede Einheit hat unterschiedliche Aufträgen (die Sie sich unter Versorgungskonsum (VK) in den Einheitendetails ansehen können). Wenn diese nicht erfüllt werden, führt das zu schlechten Organisationswerten, sinkender Moral und einer hohen Verlustrate. Denken Sie daran (darauf wird später im Handbuch noch einmal ausführlich hingewiesen), dass es nicht allein ausreicht, über Versorgungseinheiten zu verfügen. Deshalb kommen Ihre Truppen noch lange nicht an sie heran. Zu diesem Zweck müssen Sie Versorgungsketten organisieren und über genügend Transportkapazität und Infrastruktur verfügen, damit die Waren ihr Ziel erreichen. Anders als bei Treibstoff werden die Versorgungseinheiten immer in ihrer vollen täglichen Rate verbraucht.

Geld

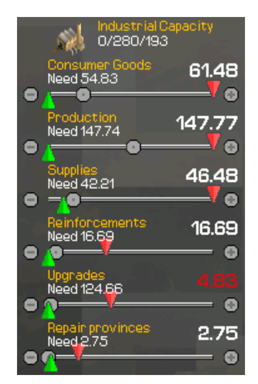
Hier geht es um blankes Bargeld…und das wächst bekanntlich nicht auf Bäumen. Glücklicherweise gibt es verschiedene Möglichkeiten, Ihre Geldreserven zu erhöhen. Jede Zuweisung von IK für die Herstellung von Konsumgütern bringt einen bestimmten Geldbetrag. Überschüssige Zuweisungen werden direkt in Geld verwandelt. Sie können Geld auch im Zuge einer diplomatischen Transaktion erhalten, wenn Sie einen einmaligen Austausch oder ein Handelsabkommen abschließen.

Die zwei ausschlaggebenden Funktionen des Geldes die Projekte Ihrer Forschungsteams und die unzähligen diplomatischen Aktionen, für die Sie immer wieder Bargeld benötigen, zu finanzieren. Geld wird auch in Verhandlungen mit anderen Nationen über den Einkauf seltener Materialien oder von Versorgungseinheiten benötigt. Wenn Sie nicht über zusätzliche Geldreserven verfügen, wird Ihr technologischer Fortschritt zum Stillstand kommen, und es wird viele generelle diplomatische Optionen geben, über die Sie nicht verhandeln werden können.

Personalkräfte

Personalkräfte sind eine Ressource, die anders gehandhabt wird. Wenn Sie sich die Hauptkarte im Wirtschafts-Kartenmodus ansehen, wird eine Vielzahl an Provinzen dargestellt, deren Einwohnerzahlen groß genug sind, um täglich Personalkräfte in Ihren nationalen Pool einzubrin-

gen. Das geschieht täglich, bis der Pool seine maximale Größe erreicht hat (die auch auf den Personalkräftewerten Ihrer Provinzen basiert). Dann bleibt die Größe Ihres Pools konstant, bis Sie Personalkräfte abziehen - entweder zur Produktion neuer Einheiten für die Streitkräfte oder zur Verstärkung von Einheiten, die aufgrund von Kämpfen Verluste erlitten haben.



Auswirkungen auf Ressourcen und Industriekapazität durch Partisanen und Besetzung

Gefangene sind im besten Fall widerwillige Arbeiter. Selbst wenn Sie also eine offene Rebellion abwehren können, sollten Sie von den Personalkräften in eigenen oder besetzten Provinzen nicht erwarten, genauso produktiv zu sein wie vollwertige Angehörige Ihrer Nation. Eigene oder besetzte Provinzen unterliegen hohen Sanktionen bei der Gewinnung von Öl, Metall, Energie und seltenen Materialien aus ihren Quellen (besetzte mehr als eigene Provinzen). Die gleichen Sanktionen gelten für ihre Industriekapazität. Das kann mit Hilfe Ihrer Innenpolitik und dem Kabinett verbessert werden, und wird auch durch Bemühungen von Partisanen beeinflusst, die die IK einer Provinz durch das Ausmaß ihrer Aktivitäten reduzieren, wenn es Ihren Streitkräften nicht gelingt, Sie zu verdrängen. Die Bevölkerung von nicht-nationalen Provinzen dient nicht in Ihren bewaffneten Streitkräften, mit Ausnahme besonderer Umstände. Deshalb werden alle Personalkräftewerte einer Provinz Ihrem Truppenpool hinzugefügt. Eine besetzte Provinz reduziert außerdem Ihre Transportkapazität (dazu später mehr Informationen).

Industriekapazität (IK) und deren Zuweisung

Rechts von der Zusammenfassung der nationalen Ressourcen befindet sich ein wichtiges Interface dieses Spiels: die Schieber zur Zuweisung von Industriekapazität. Diese dienen der Zuweisung Ihrer verfügbaren Industriekapazität zu 5 Hauptbereichen der Produktion, die im Grunde genommen Ihre Wirtschaft steuern.

Über jedem Schieber stehen drei Werte: Ihre gegenwärtig ungenutzte IK, Ihre verfügbare IK und Ihre grundlegende IK. Die grundlegende Menge ist ganz einfach eine Summe all Ihrer Fabriken in Ihrer Nation. Während des Krieges kann diese Summe reduziert werden, wenn ein Feind einen Bombenangriff auf Ihre Fabriken unternimmt. Bedenken Sie auch, das besetzte Provinzen nicht ihre volle IK zu Ihrer Wirtschaft beitragen. Die verfügbare IK reflektiert die tatsächliche tägliche IK-Produktion. Dies ist ein Grundbetrag, der durch Ihre Minister, Ihre Innenpolitik und technologische Boni, über die Sie vielleicht verfügen, erhöht wird. Wenn Sie nicht genügend natürliche Ressourcen haben, sinkt die verfügbare IK drastisch. Partisanen haben auch einen direkten Einfluss auf die verfügbare IK. Jeder Prozentpunkt Partisanenaktivität reduziert den Ertrag der Industrie einer Provinz um diesen Wert. Die ungenutzte IK weist darauf hin, dass Sie mindestens einem Produktionsabschnitt mehr IK zuweisen als notwendig ist. Es ist keine schlechte Idee, etwas ungenutzte IK zur Verfügung zu haben, da diese überschüssigen Zuweisungen von IK zu Zwecken von Konsumressourcen „ignoriert" werden und als Puffer für geringe Schwankungen der gesamten IK-Produktion Ihrer Nation dienen. Das kann besonders in Multiplayer-Spielen Bedeutung haben. Denn dabei haben Sie nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, den Grad der Zuweisungen abzustimmen und können von einer ordentlichen Reserve an IK profitieren, die Sie zum Ausgleich kurzfristiger Verluste nutzen können, bis Sie Zeit haben, sich darum zu kümmern. Sie gestattet Ihnen auch, Ressourcen zu sparen und Sie für Anlässe zu verwenden, wenn Sie sie wirklich benötigen.

An jedem Schieber sehen Sie am rechten Ende Ihre tägliche Zuweisung von IK zu dem Bereich. Direkt über diesem Schieber steht die IK, die Sie zuweisen müssen, um Ihren gegenwärtigen Bedarf zu erfüllen. Die Felder können angepasst werden, indem Sie auf die„+" beziehungsweise „-" Schaltflächen am jeweiligen Ende klicken (gewöhnlich für kleinere Veränderungen) oder indem Sie das Kästchen auf dem Schieber in die gewünschte Richtung ziehen (für größere Veränderungen). Das sind Nullsummenschieber, d.h. verändern Sie einen Schieber in eine Richtung, passen sich alle anderen automatisch in die andere Richtung an, um diese Veränderung auszugleichen. Sie können einen Schieber sperren, sodass er nicht verändert wird, wenn die anderen sich automatisch anpassen (was sehr praktisch ist, um zu vermeiden, dass Sie einem Bereich nicht aus Versehen zu wenig IK zuweisen). Aber bedenken Sie, dass Sie, wenn Sie alle Schieber bis auf einen sperren, keine Veränderungen mehr vornehmen können. Dazu müssen Sie mindestens einen weiteren freigeben.

IK-SCHIEBERSPERRE

Der Schieber für die IK-Zuweisung kann mit einem Rechtsklick oder Doppelklick ge- und wieder entsperrt werden.

Konsumgüter

Einen Teil Ihrer Anfangskapazität werden Sie der Produktion von Konsumgütern - den grundlegenden Bedarfsartikeln, die Ihre Bevölkerung täglich benötigt - zuordnen

müssen. Sie sollten davon ausgehen, dass Sie sie sehr verärgern, wenn Sie ihren Bedarf nicht decken. Dieser Bedarf ist je nach Ihrer Innenpolitik, den Ministern Ihres Kabinetts und ob sich die Nation im Krieg befinden oder nicht unterschiedlich. Wenn Sie dem jeweiligen Gebiet jedoch nicht genug IK zuweisen, wird Unruhe in der Bevölkerung entstehen. Unruhe in der Bevölkerung reduziert die Leistung Ihres Militärs und macht Ihre Nation im weiteren Sinn anfälliger für Putschversuche aus dem Ausland. Sie kann auch zu offener Rebellion in Ihren Provinzen führen. Wenn Sie den Konsumgütern übermäßig IK zuweisen, wird die Unruhe Ihrer Bevölkerung nach und nach zurückgehen.

Wenn Sie diese Schieber zur Zuweisung von IK verwenden, erhalten Sie Bareinnahmen. Dieses Geld werden Sie benötigen, um Ihre Forschungsprojekte zu finanzieren und für viele diplomatische Aktivitäten. Deshalb benötigen Sie überschüssige IK, wenn Sie keine Ressourcen an andere Nationen verkaufen und auf diese Weise Geld einnehmen.

Produktion
Der Produktionsbalken ist auch dazu da, IK der Herstellung von Aufträgen auf Ihrer Produktionsliste zuzuweisen. Wird nicht genügend IK zugewiesen, werden Aufträge mit niedrigerer Priorität auf Halt gesetzt, bis neue IK zur Verfügung steht. Dies kann auch zum Verlust des Beschleunigungsbonusses für einen Auftrag führen. Überschüssige IK wird in der Produktion ignoriert und in der Zusammenfassung unter „ungenutzte IK" dargestellt. Beachten Sie, dass ungenutzte IK keine Ressourcen verbraucht. Daher ist es eine ausgezeichnete Möglichkeit, diese wertvollen Ressourcen aufzusparen, bis Sie sie benötigen, z.B. als Schutz vor unerwarteten Fluktuationen aufgrund von feindlichen Bombenangriffen auf Ihre Industriestandorte.

Versorgungseinheiten
Wie bereits erwähnt, ist es lebenswichtig, dass Sie Ihr Militär täglich mit Nahrung und Munition versorgen. Die Versorgung erfolgt mit Hilfe der Versorgungskette aus Ihrer nationalen Reserve heraus. Sie können um Versorgungseinheiten mit anderen Nationen handeln, jedoch ist es gewöhnlich weit effektiver, ihrer Herstellung IK zuzuweisen. Die Mengen, die Sie produzieren, kommen in Ihre nationale Reserve. Dabei kommen auf eine Einheit IK, die Sie zuweisen, drei Versorgungseinheiten. Ein kurze Warnung: dass Sie die Versorgungseinheiten in Ihrer nationalen Reserve haben, bedeutet nicht, dass Ihre Streitkräfte diese auch erhalten. Die Versorgungslieferungen hängen komplett davon ab, dass Ihre Versorgungsketten intakt sind und nicht behindert werden sowie der effektiven Versorgungseffizienz in der Provinzen, wo Ihre Truppen stationiert sind. Die einzige Funktion dieses Schiebers ist, die notwendigen Güter herzustellen und zu lagern.

Verstärkung
Dieser Schieber dient der Zuweisung von Industriekapazität zu den Verstärkungen und den Reparaturen. Er dient dem Training der Verstärkung und der Reparatur von Ausrüstung für Einheiten, deren Stärke durch Verluste aufgrund eines Kampfes reduziert worden ist. Militärische Streitkräfte haben auch eine „menschliche" Komponente. Daher müssen Sie, wenn Sie für Verstärkung sorgen, genügend Kräfte in Ihrem nationalen Pool haben, die zur Deckung des Bedarfs herangezogen werden können. Die benötigte Menge hängt von den ursprünglichen Personalkraftkosten der Einheit und dem Prozentsatz der eingebüßten Stärke ab. Dieser Schieber dient auch dem Wiederaufbau und der Reparatur aller Objekte zur Provinzverbesserung (Infrastruktur, Fabriken, Stützpunkte usw.), die durch feindliche Bombardierungen beschädigt worden sind. Können Sie der Verstärkung nicht genug IK zuweisen, wird die Rate, in die Versorgung organisiert wird, reduziert. Alle überschüssigen Zuweisungen werden ignoriert und ihrem gesamten ungenutzten IK hinzugefügt (das spart auch natürliche Reserven).

Aufrüstung
Ihre militärische Technologie wird immer weiter voranschreiten, und Sie werden die Fähigkeiten Ihrer bestehenden Land- und Luftstreitkräfte und des Personals auf den Flugzeugträgern verbessern können. Auf Flottenschiffen kann es keine Neuerungen geben. Dafür müssen Sie dem Aufrüstungs-Schieber IK zuweisen. Jedoch ist eine längere Investition (oft bis zu mehreren Monaten) bis zur Fertigstellung notwendig. Ihre Streitkräfte werden in der Zwischenzeit normal mit ihren alten Kampfwerten operieren. Wenn nicht genug IK zugewiesen wird, dauert die Erneuerung dementsprechend länger. Überschüssige IK wiederum wird ignoriert und zu Ihrem ungenutzten IK hinzugefügt. Luftstreitkräfte werden nur erneuert, wenn Sie nicht kämpfen und in ihrem Heimatstützpunkt stationiert sind. Wenn auf einem Stützpunkt zu viele Einheiten stationiert sind, wird dieser Prozess dementsprechend länger dauern.

Nationale Transportkapazität (TK)
Obwohl die Transportkapazität (TK) Ihrer Nation nicht direkt im Produktionsordner dargestellt ist, hängt sie komplett von der Industriekapazität Ihrer Nation ab. Transportkapazität ist eine Abstraktion, die in Arsenal of Democracy die Gesamtfähigkeit Ihrer Nation, Männer, Gerätschaften und Versorgung durch alle Provinzen zu transportieren, darstellt. Sie ist der grundliegende Faktor der bestimmt, ob Sie Ihre Streitkräfte rechtzeitig mit den notwendigen Versorgungseinheiten, Verstärkung und technologischen Neuerungen versorgen können.

In der obersten Leiste wird immer Ihre nationale Transportkapazität dargestellt und wie viel davon genutzt wird. Die Grundtransportkapazität wird durch Ihre nationale IK-Leistung bestimmt und kann durch Erforschung bestimmter Technologien erhöht werden. Dieser Gesamtwert zeigt die Grenze Ihrer Möglichkeiten an, „Sachen" zu befördern - Versorgungseinheiten, Treibstoff und Divisionen, die entweder in Ihrem Truppenpool sind oder strategisch umgrup-

piert werden. Wenn die benötigte TK die maximal verfügbare TK überschreitet, wird Ihre Fähigkeit, die lebenswichtige Aufgabe auszuführen, reduziert…und Ihre Truppen rücken langsamer vor und fangen an zu hungern, wenn sie nicht gerade an einem günstigen Standort sind. Das wird noch einmal (und detailliert) im Abschnitt Versorgung und Versorgungseffizienz im Kapitel Kampf beschrieben.

Internationale Handelsübersicht

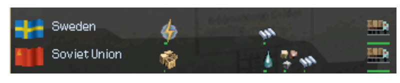
Die Methoden zur Vereinbarung neuer internationaler Handelsabkommen sind im Abschnitt Diplomatie ausführlich beschrieben. Im Produktionsordner finden Sie jedoch auch eine Übersicht aller aktiven Handelsabkommen, da diese den Fluss Ihrer Ressourcen beeinflussen. Bei jedem Objekt steht die Handelsnation, die Art der Waren, die gehandelt werden und die gegenwärtige Handelseffizienz. Wenn Sie mit der Maus über ein Objekt auf der Liste, die Sie mithilfe einer rollbaren Liste ganz ansehen können, fahren, werden die genauen Einzelheiten des Abkommens angezeigt. Bei internationalen Abkommen werden keine Konvois zum Transport der Waren genutzt. Stattdessen werden die Waren „unsichtbar" kommerziell verschifft, damit sie sicher ihr Ziel erreichen. Diese Schiffe sind Störungen durch Feinde ausgesetzt, wenn eine der beteiligten Nationen sich gegenwärtig im Krieg mit einer Nation befindet, die über eine Flotte verfügt. Alle feindlichen Schiffe, die damit beauftragt werden, Konvois zu überfallen, tun dies automatisch und versenken einen Teil der ausgetauschten Handelswaren. Dies reduziert die Handelseffizienz. Am rechten Rand eines jeden Handelseintrags sehen Sie einen Prozentwert, der die aktuelle Handelseffizienz anzeigt. Wenn es nicht möglich ist, eine direkte Verbindung mit Ihrem Handelspartner herzustellen - obwohl diese durch verbündetes Gebiet führen würde - sinkt Ihre Handelseffizienz auf Null. Waren werden weiterhin verschifft (auch wenn sie an Ihrem Ziel nicht ankommen werden), bis ein Handelspartner das Abkommen beendet.

Sie können ein Handelsabkommen beenden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Eintrag in der Handelsübersicht klicken und dann bestätigen, dass Sie es beenden möchten. Sie können ein Abkommen auch im Diplomatieordner beenden, indem Sie die Nation auswählen, die diplomatische Option „Handelsabkommen widerrufen" nutzen und das entsprechende Abkommen auswählen.



Konvois

Konvois sind unverzichtbare Schiffe, die zum Transport natürlicher Ressourcen aus Ihren kontrollierten Provinzen über See zurück in Ihre nationalen Reserven dienen. Sie transportieren außerdem Versorgungseinheiten und Treibstoff zu Ihren Truppen im Ausland. Ohne Konvois können Sie keine Ressourcen aus Ihren eigenen Kolonien importieren (falls vorhanden) und keine Versorgungsketten eröffnen und unterhalten.



Das Konvoisystem in AoD ist sehr vereinfacht. Sie brauchen die einzelnen Aktionen nicht extra steuern. Den einzelnen Schiffen müssen keine Befehle gegeben werden; Sie geben lediglich eine Route vor, stellen einen Konvoi zusammen und senden Schiffe, die den Konvoi begleiten und die Route verteidigen. Die Konvois funktionieren dann automatisch und erscheinen auf der Karte nur als Routen (wenn Sie sie im Konvoi-Kartenmodus ansehen). Ihre zugeteilte Route ist jedoch anfällig für Behinderung durch Feinde, da Konvoischiffe häufiges Opfer feindlicher U-Boote sind. Die Begleitjäger werden versuchen, zurückzuschlagen und ihre ansonsten unbewaffneten Vorsorgungsschiffe zu verteidigen. Es ist jedoch ratsam, regelmäßig neue Konvoi- und Begleitschiffe herzustellen, falls Ihre Wirtschaft stark von Importen abhängig ist oder wenn Ihre Truppen oft in Seekampagnen verwickelt sein werden.

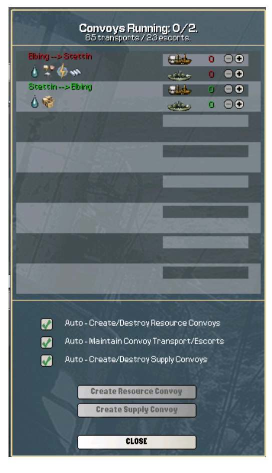
Im Konvoi-Abschnitt des Produktionsordners können Sie Ihre aktuellen Routen ansehen. Zu jeder Route sehen Sie den Ausgangshafen, den Zielhafen, den Frachttyp und die Anzahl der Konvoi- und Begleitschiffe, die der Route momentan zugewiesen sind (dargestellt als Konvois/Begleitschiffe). Ist dieser Text rot, dann ist die Anzahl der der Route zugewiesenen Transporte zu gering, um effizient operieren zu können. Ist der Text weiß, ist die Anzahl ausreichend. Direkt unter dem Text sehen Sie Symbole der Ressourcen, die dieser Konvoi transportieren darf (siehe unten). Das bedeutet nicht notwendigerweise, dass sie transportiert werden, da die Ressource im Lager vielleicht nicht vorhanden ist. Den tatsächlichen täglichen Gütertransport wird in einem QuickTipp dargestellt, wenn Sie mit der Maus über die Route fahren. Versorgung der Landstreitkräfte aus der Luft ist begrenzt möglich, jedoch wird dies nicht als regulärer Konvoi betrachtet und erscheint somit nicht in dieser Übersicht. Die Versorgung aus der Luft ist im Bereich Luftkampf dargestellt.

Am oberen Ende der Übersicht sehen Sie eine Anzahl von Transporten und Begleitschiffen in Ihrem Konvoi, die momentan keinen Auftrag haben. Diese können Sie auf neuen Routen einsetzen (oder mit ihnen vorhandene Routen erweitern). Klicken Sie auf Konvois, um zum Konvoi-Management-Interface zu gelangen, wo Sie allgemeine Aspekte Ihrer Konvoirouten anpassen können. Noch mehr Einzelheiten zu den Aktivitäten Ihrer jeweiligen Konvois können Sie im Bereich Konvoidetails ansehen und steuern. Um dort hinzugelangen, klicken Sie einfach auf den Routeneintrag in der Hauptübersicht

im Produktionsordner oder im Bereich Konvoi-Management.

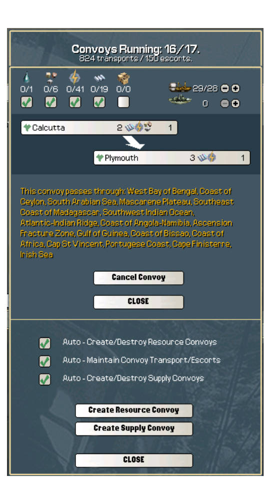
Das Konvoi-Management und Konvoidetails

Der obere Teil des Bereichs Konvoi-Management ähnelt der Grundanzeige des Produktionsordners, wobei in einer rollbaren Liste alle existierenden Konvois angezeigt werden und Sie über einen sich erweiternden QuickTipp detaillierte Informationen zu den transportierten Waren erhalten. Zu jeder Route sehen Sie die Anzahl der Konvois und Begleitschiffe, die ihr aktuell zugewiesen sind (sie ist rot, wenn Sie ihr nicht genügend Schiffe zugewiesen haben). Rechts und links davon sehen Sie kleine „+" und „-" Schaltflächen, mit denen Sie diese Anzahl verändern können. Jede Route verfügt über eine Prioritäten-Schaltfläche (ein Pfeil der nach oben zeigt) mit der jeder Route eine Priorität zugewiesen werden kann, wenn Sie diese Route automatisch lenken lassen. Dies zeigt an, welche Routen Ihnen am wichtigsten sind und stellt sicher, dass der Transport der Waren vonstatten geht, sobald ein Konvoi zur Verfügung steht, falls Sie nicht genügend Schiffe haben sollten um alle Routen mit voller Kapazität ausnutzen zu können. Genauere Informationen darüber, wie die automatische Steuerung der Konvois funktioniert, folgen im Anschluss.



Sie können auf einen Routeneintrag klicken (entweder hier oder in der Übersicht im Produktionsordner), um noch detaillierte Informationen zu diesem Konvoi angezeigt zu bekommen. Die Konvoidetails bieten Ihnen Informationen über die Route des Konvois. Außerdem können Sie die Art der Materialien, die der Konvoi transportieren soll, begrenzen. Sie können nicht die Route des Konvois verändern, jedoch können Sie genau bestimmen, welche Materialien transportiert werden sollen. Dazu kreuzen Sie die entsprechenden Ressourcen an (oder entfernen das Kreuz). Sie können auch die Anzahl der Schiffe für diese Route verändern und eine Route komplett stornieren, in dem Sie auf Konvoi abbrechen in der Mitte des Feldes klicken.

Der untere Teil des Bereichs Konvoidetails ist der gleiche, wie der untere Teil des Bereichs Konvoi-Management. Er dient der Erstellung einer neuen Konvoiroute und der Steuerung, inwieweit die Route automatisch funktionieren soll. Um eine neue Route von Hand zu erstellen, klicken sie auf die Schaltfläche, die der Art des geplanten Konvois entspricht - Ressourcen- oder Versorgungskonvoi. Sie werden dann gebeten, aus der Liste gültiger Häfen einen Ausgangshafen zu wählen. Das ist der Hafen, von dem aus Ihr Konvoi starten soll. Sie werden dann gebeten, aus der Liste möglicher Zielhäfen die Häfen zu wählen, zu denen die Ressourcen transportiert werden sollen. Klicken Sie auf OK um die Route zu erstellen. Standardmäßig holt ein Versorgungskonvoi die Versorgungseinheiten und den Treibstoff ab (falls vorhanden) und bewegt sich in Richtung Zielhafen. Genauso holt ein Ressourcenkonvoi die natürlichen Ressourcen ab und transportiert sie zum Zielhafen. Wenn ein Konvoi Waren zu einem Zielhafen transportiert, der über eine Landverbindung direkt mit Ihrer Hauptstadt verbunden ist, werden diese Waren der nationalen Reserve direkt zugeführt. Ist das nicht möglich, wird in der Provinz des Zielhafens ein neues Depot erbaut. Dort werden dann alle eintreffenden Waren gelagert, bis sie weiterverteilt werden. Beachten Sie, dass Sie eine zweite Konvoiroute erstellen können um Waren von einem Depot zum anderen zu bringen. Dies ist eine sehr nützliche Technik, besonders wenn Sie Streitkräfte im Pazifik beliefern, da Sie dann weniger Schiffe benötigen und für feindliche Angriffe auf Ihre Konvois viel weniger anfällig sind, als wenn Sie eine große Anzahl von Direktrouten über eine lange Strecke hinweg erstellen.



Nachdem Sie die Konvoiroute erstellt haben, müssen Sie wahrscheinlich in den Konvoidetails Konvois und Begleitschiffe zuweisen und eventuell einige Änderungen an den Waren vornehmen, die als Standard angegeben sind. Erst danach wird die Route aktiv. Dieser Schritt ist überflüssig, wenn Sie über genügend freie Schiffe verfügen und die Option „Konvoi automatisch steuern" gewählt haben. Jedoch wollen Sie vielleicht die Priorität ändern. Nachdem all das erledigt ist, vergehen gewöhnlich einige Tage Spielzeit, bevor Sie Aktivität auf der neuen Route sehen, da es eine Weile dauert, den Fluss der Materialien zu organisieren. Wenn Sie die Route manuell steuern, sollten Sie regelmäßig überprüfen, ob sie noch aktiv ist. Die Route funktioniert vielleicht nicht mehr, wenn keine Materialien zum Transport zur Verfügung

stehen oder wenn feindliche Angriffe die Konvois behindert und die Mehrzahl der Schiffe zerstört haben.

Am häufigsten machen neue Spieler den Fehler, dass Sie, wenn Sie den Konvoi per Hand zusammenstellen, vergessen, dass Öl sowohl Ressource als auch als Versorgungseinheit zählt. Wenn Sie einen Versorgungskonvoi zu einem Depot einsetzen und einem Ressourcenkonvoi den Befehl geben, vom Depot abzuholen und das Rohmaterial woandershin zu transportieren, wird der Ressourcenkonvoi das Öl, das für das Depot als Treibstoff bestimmt war wieder wegtransportieren, da es sich um eine Ressource handelt. Wenn Sie das einige Male gemacht haben und die verheerenden Auswirkungen gespürt haben, wenn Sie mitten im Gefecht ohne Treibstoff dastanden, fangen Sie wahrscheinlich an, daran zu denken, die Materialien, die transportiert werden sollen, zu begrenzen.

Wenn das alles ein bisschen zu kompliziert und überwältigend klingt, wird es Sie sicher freuen, dass Sie fast alle Aspekte des Konvoi-Managements delegieren können. Dazu verwenden Sie die drei Schaltflächen, die am unteren Ende der Bereiche Konvoi-Management und Konvoidetails erscheinen. Damit können Sie „unsichtbaren Assistenten" wählen, die Ressourcenkonvois je nach Wunsch aufstel - len oder auflösen. Das gleiche können Sie mit Ihren Versorgungskonvois tun. Außerdem besteht die Möglichkeit, die Routen so zu überwachen und neue Transport und Begleitschiffe aufzustellen, wenn sie verfügbar werden. Wenn Sie Ihr Konvoi-Management automatisieren, sind Sie aber immer noch dafür verantwortlich, dass genügend Schiffe (Konvois und Begleitschiffe) zur Verfügung stehen, mit denen die Assistenten arbeiten können. Außerdem müssen Sie immer noch selbst jeder Route eine Priorität zuweisen.

Wenn Sie sich im Krieg befinden, sollten Sie daran denken, regelmäßig den Status Ihrer Konvois zu überprüfen. Feindliche Schiffe und Flugzeuge können Befehle erhalten, Ihre Konvois zu behindern und versuchen, einen Teil Ihrer Handelsflotte zu versenken. Zwar werden die Begleitschiffe versuchen, dies zu einem gewissen Maße zu verhindern, trotzdem werden Sie wahrscheinlich einen Teil der Fracht verlieren. Einige der Transport- und Begleitschiffe werden sicher versenkt. Sie sollten Vorkehrungen zum regelmäßigen Neubau von Konvoischiffen geben, damit diese unvermeidbaren Verluste ausgeglichen werden können.

Ressourcendepots

Im unteren rechten Teil des Produktionsordners finden Sie eine rollbare Liste aller Ressourcendepots über die Sie aktuell auf der ganzen Welt verfügen. Diese Depots dienen einem von drei Zwecken: entweder für die Hauptstadt Ihrer Nation, als Zwischenlager, wenn Sie natürliche Ressourcen in Provinzen in dieser Region fördern, nicht aber über eine direkte Landverbindung zu Ihrer Hauptstadt verfügen und Ressourcen gelagert werden müssen um später mit einem Konvoi in Ihre Hauptstadt gebracht werden können; oder sie benötigen ein Öl- und Versorgungsdepot für Ihre Truppen in dieser Region. Es wurde bereits erläutert, dass Sie Ihre Truppen auch mittels Lufttransporten versorgen können, jedoch ist dies sehr teuer und ineffizient und sollte daher nur in Notsituationen getan werden. Die Lufteinsätze (im Abschnitt Luftkampf ausführlich erläutert) erscheinen nicht in der Konvoiliste. Jedoch erscheinen die Versorgungs- und Öldepots, die Sie errichten, in der Depotliste.

Das erste Depot in der Liste ist immer die Hauptstadt Ihrer Nation und zeigt die gleichen Reserven an wie in der oberen Menüleiste und in der Zusammenfassung über die nationalen Ressourcen angezeigt wird. Alle aufgeführten natürlichen Ressourcen, die sich in einem anderen Ihrer Lager befinden, sind in den nationalen Werten und in der oberen Menüleiste nicht enthalten und werden erst zur Verfügung stehen, wenn sie per Konvoi in Ihre Hauptstadt transportiert worden sind. Generell werden Sie alle natürlichen Ressourcen so bald wie möglich in Ihre Hauptstadt transportieren wollen um das Risiko einer Kaperung zu umgehen und sie Ihrer Industrie (oder dem internationalen Handel) zuführen zu können. Wenn das jeweilige Lager auch der Versorgung Ihrer Streitkräfte dient, sollten Sie wahrscheinlich etwas Öl dalassen und regelmäßig Versorgungseinheiten heranschaffen.

Der Diplomatieordner

Allgemeiner Überblick

Während der Interface-Bildschirm der Hauptkarte Ihr Fenster zur Welt ist, lenken Sie über den Diplomatieordner die meisten Ihrer Interaktionen - oder zumindest die, die nicht direktes Blutvergießen beinhalten. Dort bilden Sie Bündnisse, erklären Kriege, gehen Handelsabkommen ein, lassen Ihre internationalen Muskeln spielen, bieten einem Freund (oder einem potentiellen Freund) eine helfende Hand und steuern alle Ihre diplomatischen Aktivitäten. In diesem Ordner können Sie Ihre Innenpolitik, die Regierungen der Nationen der Welt und, vielleicht noch wichtiger, Ihre eigene Politik kontrollieren, ansehen. Zuerst jedoch zu den Hauptbereichen, bevor detaillierte Beschreibungen der verfügbaren Informationen und Kontrollmöglichkeiten folgen:

1. Ihre Nation und Regierung: In der oberen linken Ecke des Ordners sehen Sie immer die Flagge und den Namen Ihrer Nation, sowie Ihre Regierungsform und den aktuellen Wert Ihrer Kriegslust. Wenn Sie auf die Flagge klicken, werden die Details zu Ihrer Nation auf dem Rest des Bildschirms dargestellt.

Nationen der Welt: Dies ist eine rollbare Liste aller Nationen der Welt. Wenn eine Nation nicht mehr existiert, wird sie aus dieser Liste entfernt. Außerdem werden alle neuen Nationen, die während des Spiels gegründet werden, hinzugefügt. Die Informationen, die im Rest des Diplomatieordners dargestellt werden, sowie die verfügbaren Optionen, ändern sich je nach ausgewählter Nation. Neben jedem Namen einer Nation können ein oder mehrere Ressourcensymbole angezeigt werden, die den täglichen Überschuss dieser Ressource anzeigen. Ihre Nation kann



mit diesem Überschuss Handel treiben (die Angaben werden täglich um Mitternacht aktualisiert. Die Symbole erscheinen nicht, bevor nicht 24 Stunden seit Spielbeginn vergangen sind).

Sie können die Registerkarten oben in diesem Bereich anklicken um die Liste zu filtern. Es werden dann nur die Nationen angezeigt, die einer der drei größten Fraktionen angehören: den Achsenmächten, den Alliierten oder der Komintern. Viele Nationen werden mit keiner der drei größten Fraktionen verbunden sein - besonders nicht zu Spielbeginn des Spiels - deshalb müssen Sie sie in der Hauptliste ausfindig machen (dahin kommen Sie zurück, indem Sie auf Alle klicken). Sie können eine Nation auch schnell und einfach auswählen, indem Sie auf der Hauptkarte auf eine Provinz klicken, die gegenwärtig von dieser Nation kontrolliert wird. Daraufhin wird ihre Flagge im Informationsfeld angezeigt. Wenn Sie darauf klicken, kommen Sie automatisch in den Diplomatieordner, wo die Nation bereits ausgewählt ist.

Ausgewählte Nation, Regierungsart, Beziehungen und diplomatische Einzelheiten: Oben in diesem Bereich ist die Flagge und der Name des Landes, das Sie aus der Liste auswählt haben, zu sehen (Standardeinstellung ist Ihre Nation). Unterhalb der Flagge sehen Sie die Regierungsform und Ihre Beziehungen zu der Nation (wenn die ausgewählte Nation nicht Ihre eigene ist) sowie den Wert deren aktueller Kriegslust. Alle bekannten Details über ihren diplomatischen Status und ihre diplomatischen Aktivitäten werden über eine rollbare Liste angezeigt. Dazu gehören die Kriege, in die die Nation verwickelt ist, ihre Bündnisse sowie andere möglich existierende diplomatische Angelegenheiten.

Regierung und Kabinett der ausgewählten Nation: Hier sehen Sie Fotos des Staatschefs, des Regierungschefs und des Kabinetts der ausgewählten Nation. Wenn Sie Ihre eigene Nation ausgewählt haben, sehen Sie die Leute, die gegenwärtig diese Positionen in Ihrer Regierung und im Kabinett innehaben. Sie können auf ein Foto klicken, um einen Minister auszutauschen (wenn Ersatz zur Verfügung steht). Wenn Sie mit der Maus über ein Foto fahren, erhalten Sie in einem QuickTipp detaillierte Informationen über die Eigenschaften dieser Person, und welche Boni oder Sanktionen diese einbringen können. Beachten Sie, dass in einigen Fällen eine Person mehrere Positionen innehaben kann. Besonders der Staats- und der Regierungschef sind oft die gleiche Person, wenn in der zutreffenden Regierungsart zwischen diesen beiden Positionen nicht unterschieden wird.

Diplomatische Optionen Dieser Bereich ist das hauptsächliche Interface des Diplomatieordners. Hier haben Sie Zugang zu einer Vielzahl möglicher Optionen. Die verfügbaren Aktionen hängen von der ausgewählten Nation, Ihrer jeweiligen Regierung, Ihren Beziehungen und dem Wert Ihrer Kriegslust ab.

Innenpolitik der ausgewählten Nation: In diesem Bereich wird die Innenpolitik der ausgewählten Nation dargestellt. Wenn Sie Ihre eigene Nation ausgewählt haben, ist das auch der Bereich, in dem Sie Änderungen an Ihrer Politik vornehmen. Das darf nur selten und nur zu bestimmten Bedingungen, die von Ihrem gewählten Regierungstyp abhängen, gemacht werden.

Innenpolitik

Überblick

Im folgenden soll der Diplomatieordner detailliert betrachtet werden. Beginnen wir mit dem Innenpolitik-Bereich, der aus sieben verschiedenen Politikschiebern besteht. Lassen Sie sich von dem kleinen Bildschirmbereich nicht täuschen…er ist wirklich wichtig! An jedem Schieber stehen an jedem Ende zwei gegenteilige Ansichten. Die Einstellung der Schieber stellt dar, welche Sicht Ihre Nation vertritt und wie stark sie das tut. Die einzelnen Bedeutungen werden gleich näher betrachtet.

Die Innenpolitik hat einen weitreichenden Einfluss auf eine Nation. Einige geben Ihnen in Ihren täglichen Aktivitäten Boni oder legen Ihnen Sanktionen auf, andere begrenzen oder beeinflussen Ihre diplomatischen oder innenpolitischen Handlungen oder verändern die Art und die Qualität Ihrer bewaffneten Streitkräfte. Die zwei ersten Schieber bestimmen die machthabende Regierungsart. Dadurch werden die zulässigen Positionen einiger anderer Schieber eingegrenzt. Weiterhin bestimmen sie, welche Minister Ihrem Kabinett dienen, und können bedeutenden Einfluss auf Ihre Beziehungen zu anderen Nationen haben. Sie können sich zwar die Innenpolitik anderer Nationen ansehen, jedoch wird die Ihrer eigenen Nation von größtem Interesse für Sie sein. Klicken Sie dazu auf die Flagge in der oberen linken Ecke des Ordners. Wenn Sie mit der Maus über einen beliebigen Schieber fahren, sehen Sie Einzelheiten zu den aktuellen Auswirkungen, die Ihre Politikeinstellung auf Ihre Nation hat. Bewegen Sie die Maus über die kleinen „+" oder „-" Schaltflächen an einer der beiden Enden und sehen Sie sich die Auswirkungen auf Ihre Nation an, wenn Sie die Politik in die jeweilige Richtung verändern. Halt! Ändern Sie sie noch nicht ...

Die Innenpolitik Ihrer Nation kann verändert werden, indem Sie auf die „+" oder „-" Schaltflächen an einem Ende eines Schiebers klicken. Drastische Änderungen in der Politik sind nicht möglich, und bestimmte Regierungsarten haben Beschränkungen in der Einstellung bestimmter Schieber. Sie können nur einmal alle sechs Monate Ihre Politik verändern. Das bedeutet, Sie können einen Schieber nur um jeweils einen Schritt verändern. Da jeder Schieber mit zehn Schritten versehen ist und sich erst nach mehreren Schritten eine Veränderung bemerkbar macht, sollten Sie Ihre Politik genau überdenken und bevor Sie Änderungen vornehmen, genau überlegen, von welcher Sie am meisten profitieren. Die einzige andere Möglichkeit, Ihre Innenpolitik zu verändern, sind die Entscheidungen, die Sie treffen, wenn Sie eines der Spezialereignisse des Spiels erhalten.

Der Demokratie/Autokratie-Schieber

Dieser Schieber bestimmt den politischen Pluralismus einer Nation - ob sie hoch demokratisch, hoch autoritär oder etwas dazwischen liegt. Kombiniert mit der Einstellung des Politischen Linke/Rechte-Schiebers bestimmt er Ihren Regierungstyp und die Standardminister, die Ihre Nation regieren werden. Ihr Maß an Demokratie wird einen großen Einfluss auf die Fähigkeit haben, einer Nation den Krieg erklären zu können. Je demokratischer Sie sind, desto aggressiver muss eine andere Nation sein, bevor Ihre Öffentlichkeit es Ihnen gestattet, dem Übeltäter den Krieg zu erklären. Die Bevölkerung einer demokratischen Gesellschaft erwartet im Allgemeinen ein höheres Maß an Konsumgütern und ist wütender, wenn ihre Regierung sie in einen Krieg stürzt. Besetzte Provinzen jedoch setzen sich ihren Besetzern nicht so sehr zur Wehr und haben eine viel größere Meinungsfreiheit.

Der Politische Linke/Rechte-Schieber

Dieser Schieber bestimmt die allgemeine Ausrichtung Ihrer Nation. Kombiniert mit der Einstellung des Demokratie/Autokratie-Schiebers bestimmt er Ihren Regierungstyp und die Minister, die die Nation regieren werden. Das kann auch bedeutenden Einfluss auf Ihre Beziehungen mit anderen Ländern haben und die möglichen Einstellungen Ihrer anderen Innenpolitik-Schieber einschränken (siehe Regierungsarten unten).

Der Offene/Geschlossene Gesellschaft-Schieber

Dieser Schieber bestimmt das Maß an Freiheit, das Ihre Bevölkerung genießen kann. Eine offene Gesellschaft neigt weniger zu nationaler Unruhe, hat es aber im Allgemeinen schwerer, den Geheimdienstaktivitäten eines Feindes entgegenzuwirken. Alle eingenommenen Provinzen zeigen jedoch ein geringes Ausmaß an Partisanenaktivität. Eine geschlossene Gesellschaft kann Partisanenaktivitäten besser unterdrücken und den Geheimdienstaktivitäten eines Feindes entgegenwirken, jedoch hat sie Schwierigkeiten, den nationalen Unruhe zu kontrollieren. Wissenschaftler, die an Projekten für offene Gesellschaften arbeiten, werden üblicherweise besser finanziert.

Der Freie Marktwirtschaft/Planwirtschaft-Schieber

Dieser Schieber hat Einfluss auf Aspekte Ihrer Wirtschaft. Gesellschaften mit Freier Marktwirtschaft generieren aus Ihrer Zuweisung von IK zu Konsumgütern mehr Bargeld - jedoch steigt auch der Bedarf an Konsumgüter. Die Ausführung von Produktionsaufträgen kostet weniger und geht schneller voran und Sie werden bei der Aufrüstung begünstigt. Außerdem erhalten Wissenschaftler deutlich mehr Lohn, wenn sie an Forschungsobjekten arbeiten. In einer geregelteren Planwirtschaft sind die Wissenschaftler schlechter bezahlt, die Ausführung eines Produktionsauftrags sowie die Aufrüstung teurer und zeitaufwendiger. Da der Konsumbedarf niedriger ist, wird dementsprechend auch weniger Bargeld aus der Zuweisung von IK für Konsumgüter erbracht.

Der Berufsheer/Wehrpflicht-Schieber

Dieser Schieber bestimmt, ob ein Land ein großes Berufsheer unterhält oder ob Soldaten nur in Krisenzeiten einberufen werden. Nationen, die über Armeen mit Wehrpflichtigen verfügen, werden einen bedeutenden Mengenbonus erhalten, jedoch ist die Organisation ihrer Armee nicht besonders gut entwickelt, und sie sammeln nur langsam Erfahrung. Nationen mit Berufsheer sind meistens besser organisiert, und selbst die frischen Rekruten sind erfahrener, jedoch erhalten Sie auf dem industriellen Sektor keinen annähernd so hohen Mengenbonus.

Der Kriegsbefürworter/Pazifisten-Schieber

Dieser Schieber zeigt die relative Stärke der Lobby der Kriegsbefürworter gegen die der Kriegsgegner einer Nation an. Nationen mit einer starken Lobby für den Krieg haben geringere Produktionszeiten und -kosten. Die friedliebenderen Nationen wiederum erreichen bessere Erträge aus

Regierung	Politische Einstellung	Vorteile und Beschränkungen
National-sozialistisch	Autoritär & extrem rechts	Diese Regierung verfügt über sehr viel Erfahrung in der Aufrechterhaltung guter internationaler Beziehungen, tendiert jedoch eher zu Planwirtschaft als zur freien Marktwirtschaft. Sie ist auf eine Politik beschränkt, die sehr stark auf Planwirtschaft und eine geschlossene Gesellschaft ausgerichtet ist.
Faschistisch	Autoritär & rechts Mitte	Verglichen mit der oben aufgeführten kann eine faschistische Regierung etwas offener sein und ihren Handel etwas freier gestalten.
Paternalistisch-Autokratisch	Autoritär & leicht rechts	Diese Regierung genießt bescheidene internationale Beziehungen mit etwas weniger zentraler Lenkung. Die ermöglicht höhere politische Flexibilität im Handel und die Offenheit der Gesellschaft.
Linksradikal	Autoritär & leicht links	Diese Nation ist sehr viel deutlicher auf Planwirtschaft ausgerichtet und hat einige Schwierigkeiten auf der internationalen Bühne. Jedoch erlaubt sie eine größere Offenheit der Gesellschaft und mehr Flexibilität beim Handel.
Leninistisch	Autoritär & links Mitte	Diese Regierung wird im allgemeinen international wenig beachtet und tendiert dazu, ihren Handel und die Offenheit der Gesellschaft stärker einzuschränken.
Stalinistisch	Autoritär & extrem links	Stalinistische Regierungen sind bei anderen Nationen nicht sehr beliebt. Sie favorisieren die Planwirtschaft und eine geschlossene Gesellschaft und beschränken ihren Handel.
Sozial-konservativ	Demokratisch & stark rechts	Diese Gesellschaft ist bezüglich ihrer internen Märkte sehr flexibel. Sie kann ganz nach Wunsch sehr offen oder geschlossen sein. Der Handel ist stark eingeschränkt, und obwohl Flexibilität darin herrscht, wie häufig sie sich in internationale Angelegenheiten einmischen, hat das keine oder nur wenig nützliche Auswirkungen auf die Beziehung zu anderen Ländern.
Marktliberal	Demokratisch & rechts Mitte	Diese Regierung wird auf der internationalen Bühne als neutral angesehen, favorisiert eine freie Marktwirtschaft und hat gewöhnlich eine sehr offene Gesellschaft. Marktliberale verfolgen meist eine Politik, die Interventionen befürwortet.
Sozialliberal	Demokratisch & links Mitte	Diese sehr offene Gesellschaft tendiert gewöhnlich viel weniger zur Einmischung in ausländische Angelegenheiten. Sie ist weder sehr zentralistisch in der Planung noch unterstützt sie einen freien Markt.
Sozial-demokratisch	Demokratisch & stark links	Sozialdemokraten tendieren zur Planwirtschaft und ziemlich isolationistischer Politik, was ihren Beziehungen zu anderen Nationen gelegentlich schadet. Sie versuchen nicht, die Gesellschaft einzuschränken, sind jedoch auch nie völlig offen.

allen Zuweisungen von IK für Konsumgüter und werden international in diplomatischen Bereichen oft besser akzeptiert. Eine Öffentlichkeit, die den Krieg befürwortet, ist eher bereit, freiwillig in der Armee zu dienen und geht nicht auf die Barrikaden, wenn ihre Regierung den Konsumgütern weniger IK zuweist.

Der Interventionspolitik/ Isolationismus-Schieber

Dieser Schieber bestimmt das Interesse einer Bevölkerung an der Beteiligung - und Einmischung - in der internationalen Gesellschaft. Nationen, die sich auf der Weltbühne aktiv einbeziehen, haben weniger Beschränkungen und niedrigere Kosten bei der Abwicklung diplomatischer Aktivitäten (für einige diplomatische Aktionen ist Bargeld notwendig), können jedoch schlechter diplomatische Schnitzer ausgleichen. Wahrscheinlich bilden sie Bündnisse oder treten ihnen bei. Isolationistische Nationen bezahlen mehr, wenn Sie diplomatische Aktionen vornehmen - und in einigen Fällen können sie gar keine unternehmen. Eine stark isolationistische Nation lehnt es ab, irgendeinem Bündnis beizutreten (sie kann nicht einmal dazu eingeladen werden) und kann auch selbst keine Bündnisse bilden. Jedoch sind solche Nationen im allgemeinen gut in der Aufrechterhaltung und Verbesserung von schlechten Beziehungen. Die Stellung dieses Schiebers wird teilweise das Maß an Kriegslust mitbestimmen, das andere Nationen haben müssen, bevor Sie ihnen den Krieg erklären können. Je mehr Sie intervenieren, desto weniger Provokation wird nötig sein, bevor Sie einschreiten und desto weniger wird sich dann auch Ihr Volk über Ihre Handlung aufregen. Isolationistische Gesellschaften tendieren auch dazu, einen weit höheren Bedarf an Konsumgütern zu haben.

Regierung

Die Stellungen der beiden ersten Schieber bestimmen die Regierungsart, die in einer Nation an der Macht ist, sowie die Minister, die zur Unterstützung verfügbar sind. Für jede Regierungsart gelten bestimmte Beschränkungen für die Stellung einiger anderer Schieber. In Arsenal of Democracy werden zehn unterschiedliche Regierungsformen genutzt.

Kabinett und Minister

Diese sind die höchstrangigen Ämter der Regierung einer Nation. Anders als die verschiedenen Feldoffiziere, die die bewaffneten Streitkräfte eines Landes direkt kommandieren, sind es die Minister, die über das höchste Maß an Autorität verfügen. Sie gehen ihrem Amt alltäglich weit weg von den Frontlinien nach. Viele Minister besitzen bestimmte individuelle Eigenschaften oder Charaktermerkmale, die bei bestimmten Aspekten in Ihrer Wirtschaft oder für Ihr Militär eine große Rolle spielen können.

Das Kabinett einer jeden Nation wird automatisch zusammengestellt und basiert auf den vorherrschenden Bedingungen der Innenpolitik - besonders ihrer Regierungsart. Es besteht aus zehn Mitgliedern, die die Angelegenheiten der Nation managen. Jeder Minister besitzt individuelle Eigenschaften, durch die er für das Amt ideal geeignet ist, jedoch gleichen sich ihre Erfahrungen und die entsprechenden Unzulänglichkeiten in vielen Fällen aus. Sie können einen erstaunlichen Erfolg erzielen, indem Sie einfach die Vorteile der Eigenschaften Ihres Ministers nehmen und daran arbeiten, die weniger wünschenswerten Wesensmerkmale seiner Persönlichkeit zu minimieren oder zu vermeiden.

Ernennung von Ministern

In AoD werden Minister automatisch auf der Grundlage der Innenpolitik einer Nation aus einem Pool potentieller Beamter einer Region ernannt. Jedes Land ernennt zehn Minister, die dem Kabinett dienen. Jedoch kann in einigen Regimes ein Minister mehr als einen Kabinettsposten einnehmen (besonders bemerkbar bei der Diktatur, wo das Staatsoberhaupt gewöhnlich auch das Amt des Regierungschefs innehat).

Die Ministerakten des Spiels enthalten nicht nur die Namen fast aller bedeutenden Regierungsbeamten des Gebietes, sondern auch zusätzliche „potenzielle" Minister, die früher noch keinen Posten im Kabinett innehatten. Während des Spiels kommen diese Minister vielleicht als Resultat der Innenpolitik, die Sie verfolgen, an die Macht oder durch Bürgerkrieg, Aufstände, einem feindlichen Staatsstreich oder als Ergebnis von speziellen Ereignissen. Sie können viele Ihrer Minister freiwillig ändern, indem Sie auf das entsprechende Porträt klicken und einen Minister aus der Liste auswählen. Die Minister, die auf der Liste stehen, sind von Ihrer gegenwärtigen Innenpolitik abhängig. Sie werden auch feststellen, dass einige potentielle Minister nicht verfügbar sind, bevor Sie gravierende Änderungen an Ihrer Politik vornehmen.

Es macht keinen Sinn, jeden Minister, seine Eigenschaften und ihre Auswirkungen aufzulisten, da in diesem Handbuch nicht genug Platz ist. Diese Informationen werden ausführlicher in einem sich erweiternden QuickTipp dargestellt, wenn Sie die mit der Maus über die Porträts der Minister fahren. Außerdem sind sie in einer Tabelle in der ergänzenden PDF-Datei aufgeführt, die mit dem Spiel installiert wird. Im folgenden sehen Sie eine Zusammenfassung aller Ämter im Kabinett einer Nation:

Der Staatschef

Der Staatschef hält das höchste Amt der Nation inne. Oft hat dieser eine Eigenschaft, die eine große Auswirkung auf Ihre Nation (und die KI-Aktionen) haben wird. Die Person, die die Funktion gewöhnlich innehat - wenn auch nicht immer - ,wird von der Regierungsart bestimmt.

Der Regierungschef

Der Regierungschef ist verantwortlich für die Steuerung der allgemeinen Angelegenheiten einer Nation und ihres Kabinetts. Er kann eine unbegrenzte Anzahl an völlig unterschiedlichen Eigenschaften haben, die die Industrie,

Diplomatie oder militärische Erfolge seiner Nation beeinflussen können.

Der Außenminister
Der Außenminister ist mit der Abwicklung des Großteils der internationalen Diplomatie einer Nation beauftragt. Er kann Eigenschaften haben, die diesen Aktivitäten in unterschiedlichem Maße nutzen oder sie behindern. Diese Eigenschaften geben bestimmten diplomatischen Optionen Boni und sanktionieren sie für andere Verhandlungsarten.

Der Rüstungsminister
Der Rüstungsminister steuert die Forschung und Produktion in der Nation. Seine Eigenschaften beeinflussen oft die Zeiten für Forschung und Produktion, die Kosten und die verfügbaren Ressourcen, jedoch verursachen die meisten Eigenschaften potentielle Kompromisse in anderen Bereichen.

Der Sicherheitsminister
Dieser Minister ist für die Aufrechterhaltung der inneren Stabilität einer Nation verantwortlich. Er wird gewöhnlich Eigenschaften haben, die innere Angelegenheiten beeinflussen. Er kann darin bewandert sein, Unruhe oder Partisanenaktivität niedrig zu halten oder in der Verhinderung feindseliger diplomatischer Versuche erfahren sein (wie zum Beispiel feindlichen Staatstreichen).

Der Chef des militärischen Geheimdienstes
Der Chef des militärischen Geheimdienstes ist das Gegenstück des Sicherheitsministers. Er leitet Ihre Geheimdienstaktivitäten im Ausland. Seine Agenten können lebenswichtige und rechtzeitige Informationen über die Tätigkeiten Ihrer Feinde liefern. Je nach Brennpunkt kann das zu einer vorzeitigen Warnung über die Aufstellung großer Truppen, zum Diebstahl der technologischen Geheimnisse oder wichtigen Informationen zu wirtschaftlichen Aktivitäten des Feindes führen oder die Erfolgswahrscheinlichkeit eines von Ihnen initiierten Staatsstreiches beeinflussen.

Der Generalstabschef
Der Generalstabschef ist für die gesamten bewaffneten Streitkräfte einer Nation verantwortlich und wird gewöhnlich genau durchdenken, wie er am besten Krieg führt. Er ist gewöhnlich von einer der drei Hauptdivisionen (Armee, Marine oder Luftwaffe) voreingenommen und gewährt dieser dann einen extra Vorteil gegenüber den anderen.

Der Armeechef
Der Armeechef lenkt alle Aktivitäten der Landstreitkräfte einer Nation. Gewöhnlich hat er eine Kampfdoktrin, die bestimmten Angriffsarten oder einem bestimmten Typ von Landstreitkräften, die durch ihn bevorzugt wird, Boni einbringt.

Der Marinechef
Der Marinechef lenkt alle Aktivitäten der Seestreitkräfte einer Nation. Auch er wird gewöhnlich eine bestimmte Doktrin bevorzugen, die entscheidenden Nutzen haben kann oder eine bestimmte Schiffsart bevorzugen.

Der Luftwaffenchef
Wie seine Gegenstücke in der Armee beziehungsweise der Marine hält sich der Luftwaffenchef an eine bestimmte Doktrin, die einigen seiner Lufteinheiten in bestimmten Arten von Einsätzen Vorteile bietet.

Innenpolitik und Minister anderer Nationen
Neue Spieler neigen häufig dazu, der Politik und den Kabinetts anderer Länder wenig Beachtung zu schenken. Es ist sicher nicht unbedingt lebensnotwendig, die innenpolitische Situation kleinerer, abgelegenerer Nationen, mit denen sie kaum Kontakt haben, zu überprüfen. Jedoch kann es ein großer Fehler sein, die Ressourcen eines Feindes zu ignorieren. Sie sollten die Stärken und Schwächen eines Feindes abwägen und, wo immer möglich, einen Vorteil daraus ziehen. Vielleicht können Sie sich daraus auch eine eigene Innenpolitik „schneidern", um zu kontern oder ihn auszunutzen.

Unruhe und Partisanen
Unruhe in der Bevölkerung ist ein globaler Effekt in Ihrer Nation und kann als Barometer der allgemeinen öffentlichen Zufriedenheit gesehen werden. Es betrifft alle Provinzen gleichermaßen - ob national, in Staatsbesitz oder besetzt - und ist jederzeit in der oberen Menüleiste einzusehen. Es gibt zwei direkte und wichtige Auswirkungen, wenn Sie die Unruhe in der Bevölkerung anwachsen lassen: Die Leistung Ihrer bewaffneten Streitkräfte nimmt ab und Sie erhöhen die Wahrscheinlichkeit zivilen Ungehorsams.

Was die Öffentlichkeit angeht, ist das Verunsicherndste, was Sie tun können, Ihre Nation ohne Grund oder Provokation in einen Krieg zu stürzen. In einigen Fällen hindern Sie Ihre Regierungsart und Ihre Innenpolitik daran, überhaupt in den Krieg zu ziehen. In den Fällen jedoch, wenn es Ihnen gestattet ist, eine Kriegserklärung abzugeben (und sie das tun), wird ein Teil Ihrer Bevölkerung dagegen protestieren und bewirken, dass die allgemeine Unruhe ansteigt. Wie stark dieser zunimmt, hängt ganz allein von Ihren „Gründen" für den Krieg ab und wird auch von Ihrer Innenpolitik beeinflusst. Wenn Sie einen Krieg erklären, um einfach territoriale Bestreben zu verfolgen (oder aus Spaß am Krieg), werden Sie in der Öffentlichkeit keinerlei Unterstützung finden. Wenn Sie eine Kriegserklärung aus einem Casus belli - einem „gerechtfertigten Grund" - abgeben, wird die Öffentlichkeit das viel eher verstehen. Ein Casus belli kann daraus resultieren, dass eine andere Nation eine Ihrer nationalen Provinzen kontrolliert (wie im Diplomatie-Kartenmodus dargestellt). Es kann aber auch dazu kommen, wenn Sie die Unabhängigkeit einer Nation garantieren und diese dann von einer dritten Nation angegriffen wird. Da

Sie diese diplomatischen Versicherungen gemacht haben, wird die Öffentlichkeit auf Ihrer Seite sein, wenn Sie dem Aggressor anschließend den Krieg erklären. Die Unruhe wird nicht ansteigen, wenn Sie in den Krieg eintreten, weil einer Ihrer Verbündeten den Krieg erklärt hat oder wenn eine Nation Ihnen oder einem Mitglied des Bündnisses, dem Sie angehören, den Krieg erklärt hat.

Unruhe beschränkt sich nicht nur auf Angelegenheiten der Außenpolitik. Der weitest verbreitete Grund für einen Anstieg der Unruhe ist eine Fehlleistung Ihrerseits in der Innenpolitik, wenn Sie zum Beispiel die Erwartungen Ihrer Bevölkerung an Konsumgüter nicht erfüllen. Wenn Sie ihrer Produktion zu wenig IK zuweisen, fängt die Unruhe an zu wachsen. Der Bedarf an diesen Gütern - und der Maßstab, in dem die Unruhe wächst, wenn es Ihnen nicht gelingt, den Bedarf zu erfüllen - hängt von Ihrer Innenpolitik und sicherlich von den Ministern Ihres Kabinetts ab.

Am ehesten merken Sie den Anstieg der Unruhe an Ihren bewaffneten Streitkräften, deren Leistung deutlich nachzulassen beginnt. Ein niedriges Maß an Unruhe hat nur geringe Auswirkungen auf Ihre Kampffähigkeiten, jedoch kann ein höheres Maß äußerst nachteilig sein. Es besteht die Möglichkeit, dass die Unruhe ein Ausmaß annimmt, an dem die Öffentlichkeit eine offene Rebellion startet und versucht, die ihrer Ansicht nach korrupte und übel wollende Regierung zu stürzen. Sie werden auch viel eher einen Staatsstreich durch einen Feind akzeptieren, was für Ihre Nation verheerende Folgen haben kann.

Die einzige Möglichkeit, die öffentlichen Unruhe zu senken, ist, der Produktion von Konsumgütern mehr IK zuzuweisen (was den Nebeneffekt der zusätzlichen Einnahmen für Ihre Staatskasse hat). Wie sehr die Unruhe abnimmt, hängt von der Menge der extra Zuweisung von IK und Ihrer Innenpolitik ab. Sie kann auch durch die Fähigkeiten der Minister Ihres Kabinetts positiv beeinflusst werden.

Partisanenaktivität ist nur ein Problem in nicht-nationalen Provinzen. Sie wird von Provinz zu Provinz verfolgt. Provinzen, die nicht in nationalem Besitz sind, haben gewöhnlich wenig Kampfgeist, während er in besetzten Provinzen sehr hoch ist. In beiden Fällen kann dies durch Ihr gegenwärtiges Ausmaß an nationaler Unruhe verstärkt werden. Detaillierte Partisanenaktivitätswerte werden im Informationsfeld in den Provinz-Details dargestellt oder können als grafische Darstellung auf der Hauptkarte angesehen werden, wenn Sie auf die Schaltfläche für den Partisanen-Kartenmodus klicken.

Partisanenaktivität schadet der Wirtschaft einer Provinz, behindert die Versorgung und das Vorrücken der Truppen in diesem Gebiet und erhöht die Wahrscheinlichkeit einer offenen Rebellion. In eigenen Provinzen ist dieser Effekt etwas weniger zu spüren als in besetzten Provinzen, jedoch sollte nicht erwartet werden, dass zu Ihrem Industrie- oder Ressourcenpotential beigetragen wird. Das Risiko einer Rebellion wird direkt durch das Maß an Partisanenaktivität dargestellt und durch Ihre nationale Unruhewerte verstärkt. Dieser Partisanenprozentteil wird auch als Kürzung für Ihre nationale Transportkapazität verwendet. Sie können dies mit Hilfe einer genügend große Streitkraft überwinden, die die Partisanenaktivitäten unterdrücken. Keine dieser Provinzen trägt aber Personalkräfte zu Ihrem nationalen Pool bei - nur unter ganz bestimmten ungewöhnlichen Umständen - und jede besetzte Provinz, die Sie kontrollieren, reduziert Ihre Transportkapazität um mindestens 1 Punkt.

Die einzige Möglichkeit, die Partisanenaktivität in einer Provinz zu reduzieren, ist, die Widerstandsbewegung in Schach zu halten, indem Sie Truppen zur Aufrechterhaltung der Ordnung entsenden. Die meisten Landstreitkräfte haben einen Unterdrückungswert. Dieser Wert wird von dem Partisanenaktivitätswert abgezogen, wenn Truppen in einer Provinz stationiert sind. Er verdoppelt sich, wenn die Truppen den Befehl haben, gegen die Partisanen aktiv zu werden (dies wird im Abschnitt Landkampf ausführlich beschrieben). Wenn der Unterdrückungswert hoch genug ist, können die zusätzlichen Partisanenaktivitätsprozente völlig eliminiert werden. Jedoch kann die grundlegende Senkung der Ressourcengewinnung und der Industriekapazität - und der Mindestverlust von 1 Punkt Transportkapazität in besetzten Gebieten - nicht behoben werden.

Der Faktor, der die Partisanenaktivität und die nationale Unruhe am meisten beeinflusst, ist das Ausmaß, in dem Ihre Gesellschaft offen oder geschlossen ist. Offene Gesellschaften haben eine Bevölkerung in ihren nationalen Provinzen, die bedeutend kämpferischer gegenüber Ihren Aktionen ist. Die Bevölkerung staatseigener und besetzter Provinzen wiederum sind gewöhnlich sehr glücklich, dass Sie Meinungsfreiheit genießen und werden höchst wahrscheinlich nicht rebellieren. Für geschlossene Gesellschaften gilt das genaue Gegenteil. In geringem Maße kann Ihr Sicherheitsminister - der für solche inneren Angelegenheiten zuständig ist - die Unruhe und die Partisanenaktivität vielleicht beeinflussen, wenn er über die richtigen Fähigkeiten verfügt.

Achtung! Partisanen und Unruhestifter, die sich an einer Rebellion beteiligen, können schwer bewaffnet und kaum zu schlagen sein. Wenn es Ihnen nicht gelingt, sich mit ihnen direkt zu befassen, kann das dazu führen, dass sie ihre Unabhängigkeit erlangen, eine eigene Regierung bilden und eine neue Nation gründen - die sich dann mit Ihrer im Konflikt befindet. Benachbarte Provinzen könnten sich der Rebellion anschließen, und es ist gut möglich, dass Mitglieder der internationalen Gemeinschaft in die Angelegenheit gezogen werden könnten.

Diplomatie –Internationale Angelegenheiten

Überblick

Im folgenden wenden wir uns den internationalen Angelegenheiten zu - das ist die Fähigkeit Ihrer Nation, diplomatische Aktivitäten mit den anderen Nationen der Welt durchzuführen. Die Optionen, die Ihnen zur Verfügung stehen, wenn Sie Diplomatie betreiben, hängt von der Beziehung ab, die Ihr Land mit der Nation hat, mit der Verhandlungen

aufgenommen werden sollen. Die Gesamthaltung ist von oberster Wichtigkeit- z.B. ob Sie alliiert sind, gegeneinander Krieg führen oder sich neutral verhalten - jedoch können auch andere Faktoren eine entscheidende Rolle für den Erfolg Ihrer Verhandlungen spielen: Ihre Beziehung zu der Nation, Ihr Kabinett (besonders Ihr Außenminister), Ihre jeweilige Regierungsform und Innenpolitik, Ihre früheren diplomatischen Aktivitäten, Ihre militärischen Erfolge beziehungsweise Misserfolge und Ihr Wohlstand insgesamt.

Innenpolitik und Kabinette anderer Nationen

Zwar können Sie die innenpolitische Lage einer Nation nicht direkt beeinflussen, jedoch sollten Sie regelmäßig die Innenpolitik und die Kabinette anderer Nationen der Welt überprüfen - besonders die der Nationen, mit denen Sie Krieg führen. Das kann Ihnen auch einen zusätzlichen Einblick in ihre Stärken und Schwächen geben, sodass Sie Ihre Taktik ändern können. Das können Sie leicht tun, indem Sie auf den Namen oder die Flagge einer Nation im Diplomatieordner klicken. Sie können auch auf die Flagge einer Nation klicken, wenn Sie sich eines ihrer Provinzdetails ansehen. Dann gelangen Sie direkt in den Diplomatieordner mit der vorausgewählten Nation.

Nationale Beziehungen

Arsenal of Democracy nutzt ein diplomatisches Model, das annimmt, dass jede Nation eine Ansicht über jede andere Nation der Welt hat, und dass zwei beliebige Nationen zumindest ein gewisses Maß an diplomatischen Beziehungen haben können. Der Erfolg oder das Scheitern einer diplomatischen Handlung - und in vielen Fällen die verfügbaren diplomatischen Optionen - hängt von dem Beziehungswert ab, der zwischen den beiden Nationen existiert. Wenn Sie ein Land im Diplomatieordner auswählen, sehen Sie Ihren aktuellen Beziehungswert mit der Nation fast ganz oben auf dem Bildschirm. Dieser Wert zeigt generell an, wie diese Nation über Sie „denkt". Er kann zwischen -200 (Sie verabscheuen einander) und +200 (Sie verstehen sich bestens) liegen. Obwohl Sie sich die Beziehungswerte einer Nation mit anderen Nationen nicht ansehen können, werden diese beobachtet und verändern die diplomatischen Aktivitäten der KI-kontrollierten Nationen. Wenn Sie sich jedoch die Einzelheiten ihrer diplomatischen Abkommen ansehen, bekommen Sie einen ungefähren Überblick über ihre allgemeine Ausrichtung. Nationen mit gleichen Regierungstypen neigen dazu, einander freundlich zu begegnen, genauso wie Nationen, die gemeinsame Mitglieder eines Bündnisses sind.

Ihre Beziehung zu einem Land wird Ihre verfügbaren diplomatischen Optionen und die Wahrscheinlichkeit, dass ein Vorschlag akzeptiert wird, beeinflussen. Bündnisse sind gewöhnlich auf Nationen beschränkt, die eine gute Beziehung haben, zumindest zum Zeitpunkt, an dem das Bündnis zustande kam. Handelsabkommen und -geschäfte finden viel eher Anklang, wenn Ihre Nationen gut zueinander stehen. Einige diplomatische Optionen sind direkt dafür bestimmt, die Beziehung zwischen Nationen zu verbessern. Andere wiederum werden mit Sicherheit zu einer Verschlechterung der Lage führen. In den meisten Fällen verbessert sich eine Beziehung, wenn ein diplomatischer Vorschlag akzeptiert wird - wodurch weitere Interaktionen möglich werden - und sich verschlechtern, wenn dieser abgelehnt wird. Der andere Faktor, der internationale Beziehungen beeinflusst, ist die Aggressivität einer Nation.

Aggressivität

Jede Nation hat einen Aggressivitätswert, der unter dem Beziehungswert steht. Er ist als besonderes Mittel zur Messung und Bewertung der Aktionen einer jeden Nation anzusehen. Je aggressiver Sie aktiv sind, desto höher ist dieser Wert. Wenn Sie ohne Provokation, Aneignung von Ländern, Putschversuchen und ähnlichen Aktionen in einen Krieg treten, werden andere Nationen Sie als angriffslustig erachten und als Gefahr für ihr weiteres Überleben ansehen. Wenn Sie Nationen aus der Unterdrückung befreien - oder sich eine bestimmte Zeit einfach bedeckt halten -, werden andere Nationen Ihnen freundlich und vertrauenswürdiger gegenübertreten. Jede dieser Aktionen (oder Untätigkeit) verändert Ihren Aggressivitätswert und beeinflusst Ihre Politik.

Die erkennbarste Auswirkung eines hohen Aggressivitätswertes ist der starke Abfall Ihrer Beziehungswerte mit anderen Nationen. Sogar Ihre engsten Verbündeten beginnen, Sie mit einer gewissen Skepsis zu sehen und die normalen Boni, die auf die Beziehungen zwischen Alliierten angewendet werden, entfallen. Neutrale Länder tendieren dazu, Sie absolut abzulehnen, und Ihre Feinde werden sich ganz Ihrer Zerstörung widmen. Wenn Sie Ihre Aggressivität in ungeahnte Höhen schießen lassen, kann es passieren, dass sich die ganze Welt gegen Sie wendet und Sie mit allen Mittel zerstören will.

Ein andere, weniger offensichtliche Auswirkung ist, dass Demokratien eine Beschränkung auferlegt wird, sodass sie keinen Krieg erklären können, wenn die „Zielnation" keinen ausreichend hohen Aggressivitätswert und die Demokratie keine übermäßige Interventionspolitik verfolgt. Diese Faktoren fallen ins Gewicht. Das heißt, je demokratischer eine Nation ist und je weniger sie zu Interventionismus neigt, desto höher ist der benötigte Aggressivitätswert einer Zielnation, damit die Demokratie den Krieg erklären kann.

Außer sich besonders anzustrengen, eine Nation befreien, die Sie bereits besetzt haben, können Sie Ihren eigenen Aggressivitätswert auch reduzieren, indem Sie eine längere Zeit Ihr bestes Verhalten zeigen. Wenn Sie das lange genug durchhalten, wird die internationale Gemeinschaft langsam Ihre früheren Verstöße vergeben und vergessen, und Ihr Aggressivitätswert wird allmählich abnehmen.

Die drei Fraktionen - Die Alliierten, die Achsenmächte und die Komintern

Während ein Bündnis zwischen zwei neutralen Nationen gebildet werden kann, gibt es in Arsenal of Democracy drei bereits

existierende Fraktionen, die als ursprüngliche und dominante Bündnisse behandelt werden: die Achsenmächte, die Alliierten und die Komintern. Eine Nation kann nur einem Bündnis angehören und ist mit ihrem Beitritt automatisch mit allen anderen Mitgliedern dieses Bündnisses alliiert. Diese Nation darf dann keinem zweiten Bündnis beitreten - sie muss zuvor ihr derzeitiges Bündnis verlassen.

Die Alliierten: Dieses Bündnis wird von Großbritannien angeführt. Es ist hauptsächlich für demokratische Nationen interessant. In praktisch allen Spielen gibt es einige Nationen, die schon Mitglied dieses Bündnisses sind (meist Nationen des Commonwealth, und möglicherweise Frankreich oder je nach Spiel die USA). In verschiedenen Kampfszenarios werden „Die Alliierten" sogar als Einzelnation, statt als Verbund von Nationen, behandelt (benutzt eine besondere Fahne mit einem grünen Stern als Abzeichen).

Die Achsenmächte: Deutschland beginnt das Großkampagnen-Spiel 1936 als alleiniges Mitglied dieses Bündnisses faschistischer Nationen, jedoch können andere daran interessiert sein, beizutreten. Zu Spielzwecken wird Japan auch als faschistische Nation behandelt. Damit wird die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass es den Achsenmächten zu Ausbruch des Krieges beitritt.

Die Komintern: Die Sowjetunion führt das Bündnis der kommunistischen Nationen an. In den meisten Spielen werden die Mongolei und Tannu Tuva von Anfang an Mitglieder sein. Obwohl die Komintern und die Alliierten in der Realität eine Art Bündnis bildeten, ist diese Beziehung im Spielsetup späterer Kampagnen nicht möglich, damit dem Spieler mehr Freiheit in den diplomatischen Aktivitäten gegeben wird (obwohl sowohl Komintern als auch die Alliierten mit Deutschland in den Krieg treten werden).

Bitte beachten Sie, dass die Nationen, die diese drei Fraktionen anführen, nicht nur als Bündnisführer angesehen werden (siehe unten) sondern auch so programmiert sind, dass Sie Friedensbedingungen nur äußerst widerwillig zustimmen, wenn es sich nicht um die Annektierung eines Mitglieds einer anderen Nation handelt. Sie sollten davon ausgehen, dass alle Kapitulierungsangebote zurückgewiesen werden, wenn sie involviert sind.

Einflusssphären

Bevor wir zu den verschiedenen diplomatischen Optionen kommen, sollten Sie sich bewusst sein, dass es noch eine weitere Komponente der Diplomatie gibt, die auf den Interfaces nicht so einfach ersichtlich ist, jedoch Auswirkung auf das Ergebnis Ihrer Aktionen haben wird. Es geht um die „Einflusssphären" und die historische Situation. Einige großer Nationen sahen andere Nationen durch die schwarze Brille und unternahmen diplomatische Handlungen in einem Gebiet, das ihren Interessen geografisch nah war, sie jedoch nicht die ausdrückliche Genehmigung dafür hatten. Das kann man am häufigsten beobachten, wenn man sich ansieht, welche Länder ihre Unabhängigkeit durch größere KI-Nationen garantiert haben, da sie dies üblicherweise bei jeder benachbarten Nation tun, die ihrer Regierungsart nicht komplett entgegengesetzt ist. Seien Sie gewarnt, dass es zu Ärger führen wird, wenn Sie auf ihre diplomatischen Zehen treten. Ihre Beziehungswerte sinken drastisch und es kann sogar zu Krieg kommen.

Diplomatie einleiten

Um diplomatische Handlungen einzuleiten, wählen Sie ein Land aus der Liste auf der linken Seite des Diplomatie-Bildsschirms aus. Im Bereich Diplomatische Optionen sehen Sie nun eine Liste aller verfügbaren Aktionen, die Sie mit dieser Nation einleiten können. Diejenigen, die Sie sofort einleiten können, sind orange hervorgehoben, andere wiederum können grau sein, wenn Sie die notwendigen Voraussetzungen zur Einleitung dieser Aktionen nicht erfüllen - gewöhnlich sind die Beziehungswerte oder Aggressivitätswerte zu niedrig oder zu hoch. Zur Durchführung einiger diplomatischer Optionen ist Bargeld nötig. Es kann also auch passieren, dass Sie die Aktion nicht einleiten können, bis sich Ihre nationalen Geldreserven erhöht haben. Einige diplomatische Optionen werden nur aufgeführt, wenn Sie sich mit einer Nation im Krieg befinden - oder nicht. Einige Optionen werden nur dargestellt, wenn Sie Ihre eigene Nation als „Ziel" ausgewählt haben. Wenn Sie die Maus über eine Option bewegen, werden Sie in einem QuickTipp kurz darüber informiert, was sie bedeutet, was die Aktion kostet und welche Voraussetzungen Sie momentan nicht erfüllen.

Wenn Sie sich für eine Option entschieden haben, klicken Sie darauf. In vielen Fällen erscheint ein neues Interface, in der mehr Einzelheiten spezifiziert werden. In anderen Fällen kann die Aktion sofort stattfinden oder Sie müssen sie noch einmal bestätigen. Wenn Sie für die Aktion Bargeld benötigen, wird die Summe erst abgezogen, wenn Sie die Aktion bestätigen und Ihren Diplomat entsenden. Sie verlieren kein Geld, wenn Sie es sich anders überlegen und die Aktion abbrechen. Wenn sie jedoch einmal bestätigt ist, wird das Geld abgezogen, egal ob das diplomatische Angebot, das Sie senden, akzeptiert wird oder nicht (zum Beispiel erhalten Sie die Kosten für das Senden eines Diplomats zur Verhandlung einer Durchmarschgenehmigung nicht zurück, wenn Ihnen diese Genehmigung nicht erteilt wird). Die Kosten einer diplomatischen Aktion schwanken, abhängig von Ihrer Innenpolitik, Ihrem Kabinett und der Größe der beteiligten Nationen (deshalb werden die genauen Kosten im nachfolgenden Abschnitt nicht aufgeführt). Der QuickTipp informiert Sie genauer über die Kosten.

Wenn Sie einer Nation eine diplomatische Nachricht gesendet haben, werden Sie eine Weile warten müssen, bevor Sie mit dieser Nation weitere diplomatische Schritte einleiten können (jedoch können Sie, wenn Sie mögen, mit anderen Nationen diplomatische Aktionen abwickeln). Falls eine Antwort erforderlich ist, erhalten Sie diese gewöhnlich innerhalb von ein bis zwei Tagen (obwohl menschliche Spieler im Multiplayer-Modus vielleicht länger brauchen), jedoch müssen Sie eine Woche warten, bis Sie der Nation eine neue Nachricht senden können. Wenn Sie eine diplomatische Nachricht erhalten, die eine Antwort verlangt (gewöhnlich ein Handelsangebot), haben Sie für die

Antwort eine begrenzte Zeit, bevor sie ungültig wird und vom Bildschirm verschwindet. Die folgenden diplomatischen Optionen können Ihnen zur Verfügung stehen:



Handelsabkommen anbieten

Es gibt zwei verschiedene Arten von Handel, die zwischen zwei Nationen vereinbart werden können: ein Handelsabkommen und ein Handelsaustausch. Ein Handelsaustausch ist eine einmalige Transaktion, die eine große Vielfalt an Objekten beinhalten kann. Handelsabkommen haben ein offenes Ende und beinhalten einen fortlaufenden täglichen Austausch von Ressourcen. Es ist eine kleine Summe Geld nötig, wenn Sie ein Handelsabkommen vorschlagen wollen. Wenn Sie auf Handelabkommen anbieten klicken, öffnet sich ein zweites Interface.

Jede der Ressourcen (inklusive Versorgungseinheiten und Bargeld) wird als Schieber auf dem Bildschirm dargestellt. Für jeden Schieber gelten maximale Endpunkte, die Ihre Anfrage oder Ihr Angebot beschränken. Diese Endpunke basieren auf Ihrer täglichen Umwandlungsrate für jede der Ressourcen - rechts für Ihre Nation und links für die Nation, mit der Sie verhandeln. Wenn Sie keinen täglichen Anstieg einer Ressource haben, werden Sie sie nichts anbieten können (ungeachtet Ihrer Reserven). Wenn die Zielnation keinen täglichen Anstieg eines Objektes hat, können Sie dies nicht anfordern. Die Ausnahme ist, dass Sie mehr als Ihre eigene tägliche Umtauschrate für Geld oder Versorgung anbieten, wenn Sie davon gerade Reserven haben. Jedoch können Sie diese nicht anfordern, egal wie die Reserven dieser Nation aussehen. Sie können die Ressourcen überprüfen, an deren Austausch eine Nation interessiert sein könnte, bevor Sie das Interface öffnen, indem Sie sich die kleinen Ressourcensymbole neben dem Namen des Landes in der diplomatischen Liste ansehen. Ein Symbol stellt den täglichen Überschuss einer Ressource dar und bedeutet, dass Sie diesen tauschen können (bitte beachten: diese Symbole werden täglich um Mitternacht aktualisiert und erscheinen nicht, bis der erste Spieltag vorüber ist).

Um den Rahmen des vorgeschlagenen Handelsabkommens festzulegen, richten Sie die Schieber so aus, dass sie anzeigen, welche Ressourcen Sie handeln möchten. Wenn Sie einen Schieber von der Mitte aus nach links schieben, bedeutet das, dass Sie diese Ressource anbieten, schieben Sie ihn jedoch nach rechts, zeigen Sie an, dass Sie diese Ressource im Austausch haben möchten. Wenn Sie mit dem Vorschlag zufrieden sind, klicken Sie auf OK, um das Angebot abzuschicken. Am unteren Rand des Bildschirms befindet sich eine Zahlenanzeige, die die Chance anzeigt, dass die Nation Ihr Angebot akzeptieren wird, jedoch hängt die Genauigkeit dieses Wertes von den Berichten Ihres Geheimdienstchefs und der Überzeugungskraft Ihres Außenministers ab. Außerdem wirkt sich Ihr Aggressivitätswert und die Beziehung zwischen Ihren beiden Nationen darauf aus, sowie die Innenpolitik beider Nationen. Seien Sie nicht schockiert, wenn eine Nation trotz einer 100prozentigen Akzeptanzwahrscheinlichkeit den Handel ablehnt - genauso möglich ist es, dass eine Nation einem Abkommen zustimmt, obwohl die Wahrscheinlichkeit dafür nicht sehr groß war.

Wenn ein Handelsabkommen akzeptiert wird, beginnt der Austausch von Waren am nächsten Tag und dauert an, bis eine der beiden Nationen sich entschließt, den Handel abzubrechen oder die bestimmte Ressource nicht länger liefern kann. Es gibt jedoch einen Handelseffizienzfaktor, der die tatsächliche Menge, die eine Nation erhält, modifiziert. Die Effizienz spiegelt die kleinen Verluste an Waren wieder, die natürlich auftreten können, wenn sie über weite Strecken transportiert werden müssen (Schiffbrüche, usw.) und potentielle sehr große Verluste, falls eine (oder beide) beteiligte Nationen sich mit einem Feind im Krieg befinden, der versucht, die Konvois anzugreifen. Die von den Schiffen benutzten Routen für den Transport von Waren im Rahmen der Handelsabkommen sind im Versorgungskartenmodus nicht eingezeichnet, jedoch müssen Sie die Transportroute durch Ihre jeweiligen Nationen oder durch die Nationen, mit denen Sie freundlich verkehren und mit denen Sie eine Durchmarschgenehmigung vereinbart haben, verfolgen können. Wenn Sie das nicht können - oder wenn die Route von feindlichen Schiffen stark blockiert ist - werden keine Ihrer Waren an Ihrem Bestimmungsort ankommen, und es hat keinen großen Sinn, mit dem Handel fortzufahren. Beachten Sie, dass weiterhin die komplette Warenlieferung täglich abgezogen wird, sie jedoch weniger im Austausch dafür erhalten.

Handelsabkommen auflösen

Wenn Sie mit einer anderen Nation ein Handelsabkommen haben, können Sie es auf Wunsch auch abbrechen. Die wahrscheinlichsten Gründe dafür sind ein drastischer Abfall der Handelseffizienz oder eine Veränderung in der Verfügbarkeit einer Ressource. Wenn Sie auf diese Option klicken, erhalten Sie eine Liste aller bestehenden Vereinbarungen, die Sie mit dieser Nation haben. Wählen Sie einfach die Vereinbarungen aus, die Sie beenden möchten, (es erscheint ein X) und klicken Sie auf Okay. Sie können ein Handelsabkommen auch direkt vom Produktionsbildschirm aus beenden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Vereinbarung klicken. Es finden keinerlei Verhandlungen statt, wenn Sie ein Abkommen abbrechen - es wird durch

diese Aktion automatisch beendet -, jedoch kann Ihre Beziehung zu Ihrem ehemaligen Handelspartner Schaden nehmen.

Offene Verhandlungen

Diese diplomatische Option wird verwendet um über einen einmaligen Handelsaustausch zwischen Ihrer Nation und einer beliebigen Nation, mit der Sie sich nicht im Krieg befinden, zu verhandeln. Die Objekte, die gehandelt werden können, reichen von Ressourcen über Provinzen bis hin zu technologischen Entwürfen. Es ist eine kleine Geldsumme nötig, wenn Sie über einen Austausch verhandeln Wenn Sie auf offene Verhandlungen klicken, erscheint ein kleines Interface, das in zwei Hälften geteilt ist - die von Ihrer Nation angebotenen Objekte stehen links, die Objekte, die Sie in dem Austausch erhalten wollen, rechts. Wenn Sie Ihr Angebot zusammenstellen, erscheinen alle Provinzen und Entwürfe, die getauscht werden sollen, unterhalb von den Nationen. Die Menge aller Ressourcen wird neben den entsprechenden Symbolen am Ende des Interface dargestellt.



Territorium kann zu einem Handel hinzugefügt werden, indem Sie auf die Registerkarte Provinzen klicken (auf der entsprechenden Seite) und den Namen der Provinz aus der Liste auswählen. Der Name der Provinz erscheint am unteren Ende des Bildschirms, wenn Sie darauf klicken. Wenn Sie es sich dann noch einmal anders überlegen, klicken Sie einfach auf den Eintrag, um ihn zu entfernen. Beachten Sie, dass Sie nur ein Kaufs- oder Verkaufsangebot für nichtnationale Provinzen abgeben können.

Die gleiche Methode wird verwendet, wenn Sie Entwürfe zu einem Handel hinzufügen wollen. Jedoch werden die Entwürfe grau und nicht aktiv dargestellt, d.h. sie können nur ausgewählt werden, wenn die Nation, mit der Sie verhandeln, ein Verbündeter ist oder einer von Ihnen für den anderen als Marionettenstaat dient. Sie werden auch grau und nicht aktiv sein, wenn eine Nation über keinerlei Technik verfügt, die der Verbündete noch nicht besitzt. Sie können nur Entwürfe für Projekte anfordern oder anbieten, für die diese Nation gegenwärtig die notwendigen Voraussetzungen für den Forschungsbeginn erfüllt (oder schon forscht).

Ressourcen können angefordert oder angeboten werden, indem Sie auf die Registerkarte Ressourcen klicken. Sie können nur so viel anbieten, wie sich in Ihrer nationalen Reserve befindet. Sie können auch nur so viel anfordern, wie die andere Nation in ihrer Reserve hat (das ist auch eine hinterhältige Art und Weise, um die Reserven einer anderen Nation zu bewerten). Wenn Sie die Schieber anpassen, wird die Menge, die angeboten beziehungsweise angefordert wird, neben dem entsprechenden Symbol unten angezeigt.

Wenn Sie das Angebot zusammenstellen, wird die Wahrscheinlichkeit, ob der Handel akzeptiert wird, am unteren Ende des Interface dargestellt. Dies ist die Grundwahrscheinlichkeit und wird durch die gleichen Faktoren modifiziert, wie die anderen Handelsabkommen. Bedenken Sie dies, wenn Sie das Angebot zusammenstellen. Der einzige Handel, der automatisch akzeptiert wird, ist der, wenn Sie etwas kostenlos abgeben - wenn Sie etwas auf Ihrer Seite des Interfaces anbieten und nichts als Gegenleistung fordern. Wenn Sie mit Ihrem Angebot zufrieden sind, klicken Sie auf OK (oder auf Abbrechen, um die diplomatische Aktion abzubrechen), dann wird das Angebot abgeschickt. Wenn die Zielnation den Handel akzeptiert, wird der Austausch stattfinden. Achtung! Verhandelte Geschäfte unterliegen den gleichen Handeleffizienz-Modifikatoren wie Handelsabkommen. Nicht alle ausgetauschten Ressourcen erreichen unbedingt ihr beabsichtigtes Ziel. Provinzen und Entwürfe unterliegen keinem Feindembargo.

Nation beeinflussen

Dies ist eine relativ übliche diplomatische Handlung. Dabei senden Sie einer Nation Geld, um die Beziehung zwischen Ihren beiden Nationen zu verbessern. Für diese „Gabe" ist keine Einwilligung notwendig. Wenn Sie diese Option gewählt haben, werden Sie gewöhnlich irgendeine Art der Besserung in den Beziehung zwischen Ihren Nationen beobachten können. Das Ausmaß der Änderung hängt von einer Vielzahl von Faktoren ab - besonders von den Fähigkeiten Ihres Außenministers und Ihren jeweiligen Regierungsarten - und hat keine zusätzlichen oder andauernden Nutzen nach diesem einmaligen Anstieg.

Bündnisse - Bündnisse anbieten/ins Bündnis einladen/dem Bündnis beitreten

Ein Bündnis ist eine besondere Beziehung, die zwischen zwei oder mehreren Nationen besteht - gewöhnlich zum Schutz und zur militärischen Kooperation. Neue Bündnisse können zwischen zwei beliebigen Nationen gebildet werden, die sonst noch keinem weiteren Bündnis angehören. Die Nation, die das Bündnis ins Leben ruft, wird automatisch zum Führer des Bündnis. Nur der Bündnisführer kann zum Beitritt in das Bündnis einladen oder die Petition zur Bündnisaufnahme einer nicht anderweitig gebundenen Nation akzeptieren. Zu Beginn jedes Kampagnenspiels gibt es drei bereits existierende Bündnisse: die Achsenmächte,

die Alliierten und die Komintern. Deutschland ist immer der Führer des Achsenmächtebündnis, Großbritannien immer der Führer der Alliierten und die Sowjetunion immer der Führer der Komintern. Es gibt einen besonderen Fall in der großen Kampagne von 1936, bei dem Deutschland zu Beginn des Spiels keine anderen Alliierten hat: Selbst wenn Sie die Nation sind, die darum bittet und ein Bündnis mit Deutschland bildet, wird Deutschland der Führer des Bündnisses sein und Sie werden angesehen, als seien Sie den Achsenmächten beigetreten.

Wenn Sie ein neues Bündnis bilden möchten, dürfen Sie noch in keinem anderen Bündnis Mitglied sein. Sie müssen Ihre Einladung auch an eine Nation richten, die noch nicht alliiert ist. Wenn es möglich ist, eine Bündnis zu bilden, ist die Option Bündnis anbieten in der Liste der diplomatischen Aktionen verfügbar. Die Bildung eines Bündnisses ist gewöhnlich ein ziemlich teurer Prozess und kann nur gelingen, wenn Sie zu der anderen Nation eine gute Beziehung und die gleiche Regierungsart haben. Größere Nationen sind meistens recht abgeneigt, das Angebot einer kleineren, schwächeren Nation zu akzeptieren. Eine Nation, die eine isolationistische Politik verfolgt, ist an Ihrem Angebot höchstwahrscheinlich nicht sehr interessiert (wenn eine demokratische Nation mit einer stark isolationistischen Politik sich nicht im Krieg befindet, kann sie tatsächlich weder fragen noch gefragt werden, ob sie ein Bündnis bilden möchte; auch kann sie weder fragen noch gefragt werden, ob sie einem bereits existierenden Bündnis beitreten möchte).

Nach der Bündnisbildung kann der Bündnisführer weitere Bündnispartner einladen (wenn diese Nation noch nicht Mitglied in einem anderen Bündnis sind), indem er die Nation auswählt und die diplomatische Option Ins Bündnis einladen nutzt. Dieser Prozess wird nicht annähernd so teuer werden wie die Bildung eines Bündnisses. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Angebot akzeptiert wird, wird von einer Reihe ähnlicher Betrachtungen beeinflusst, wie die Bildung eines Bündnisses.

Wenn Sie selbst noch nicht Bündnispartner sind, dies aber werden wollen, können Sie dem Bündnisführer ein Gesuch schicken und ihn um Ihren Beitritt bitten, indem Sie die Option Dem Bündnis beitreten wählen. Diese Aktion ist relativ kostengünstig. Die Antwort des Führers wird von den gleichen, bereits erwähnten Präferenzen bestimmt. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wer der Führer des Bündnisses ist, können Sie ein beliebiges Mitglied des Bündnisses auswählen und dann Ihre Maus über die Option Dem Bündnis beitreten bewegen. Wenn die gewählte Nation nicht der Führer ist, erscheint ein QuickTipp mit einer Meldung, die anzeigt, dass Sie bei dieser Nation nicht anfragen können und weist den Führer aus.

Bündnisse sind sehr enge internationale Verbindungen. Die Alliierten teilen Informationen über Territorium und bewaffnete Streitkräfte und entfernen den „Fog of War" von diesen Provinzen für alle Mitgliedsnationen. Wenn ein Bündnismitglied Krieg erklärt oder ihm der Krieg erklärt wird, wird das ganze Bündnis sofort in den Konflikt einbezogen. Mitglieder eines Bündnisses gewähren einander unbegrenzt die Durchmarschgenehmigung. Sie versorgen, wenn nötig, auch gegenseitig ihre Streitkräfte und lassen Marineinfanterie und Fliegerstaffeln ihre Stützpunkte kostenlos nutzen.

Ist ein Bündnis einmal an einem Krieg beteiligt, kann kein Mitglied das Bündnis verlassen, bis mit dem Feind ein Friedensabkommen erreicht worden und der Krieg beendet ist. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie ein Bündnis bilden oder später neue Mitglieder hinzukommen. Es gibt keine Bestimmungen für den Führer eines Bündnisses, ein Mitglied aus dem Bündnis zu verbannen oder das Bündnis aufzulösen. Jedoch kann der Führer eines Bündnisses beschließen, das Bündnis zu verlassen (siehe unten). Dann wird unter den übrigen Mitgliedern des Bündnisses ein neuer Führer ausgesucht. Auch wenn die anführende Nation annektiert worden ist, wird unter den Verbliebenen ein neuer Bündnisführer gewählt.

Der Bündnisführer vereinbart ein Friedensabkommen immer im Namen des gesamten Bündnisses (außer bei seiner eigenen Annektierung). Alle Bedingungen, zu denen der Führer eines Bündnisses zustimmt, sind für die Bündnispartner bindend. Gesonderte Friedensabkommen können von den Nicht-Bündnisführern vereinbart werden, jedoch sind diese nur für die beiden betroffenen Nationen bindend. Wenn der Führer eines Bündnisses ein Friedensabkommen mit einem Nicht-Bündnis-Führer vereinbart, sind die vereinbarten Bedingungen für das ganze Bündnis bindend. Jedoch sind die Bedingungen, denen der Nicht-Bündnis-Führer zugestimmt hat, nur für seine Nation bindend. Die übrigen Mitglieder dieses Bündnisses befinden sich weiterhin im Krieg.

Das Bündnis verlassen

Wenn Sie Mitglied eines Bündnisses sind, können Sie es auf Wunsch verlassen. Sie können ein Bündnis nicht verlassen, wenn es sich im Krieg befindet. Wenn Sie ein Bündnis verlassen, kommen hohe Kosten auf Sie zu. Außerdem hat das sehr negative Auswirkungen auf die Beziehung zu allen anderen Mitgliedsnationen. Es versteht sich von selbst, dass sie einem anderen Mitglied des Bündnisses, dem Sie angehören, keinen Krieg erklären können. Sie müssen also das Bündnis vorher verlassen. Auch wenn es seltsam erscheinen mag - und es wird zugegebenermaßen kaum geschehen -, aber der Führer eines Bündnisses kann das von ihm gebildete Bündnis verlassen (wenn es sich nicht im Krieg befindet).

Truppen entsenden

Mit dieser Möglichkeit können Sie einem Ihrer Verbündeten Streitkräfte auszuleihen. Diese diplomatische Option ist kostenlos. Damit überlassen Sie der Zielnation die Kontrolle über eine existierende Streitmacht. Die Nation, die sie dann kontrolliert, übernimmt die gesamte Verantwortung, teilt Befehle aus kommt für die Verluste auf. Der zugeteilte Offizier hat jedoch weiterhin das Kommando und kann nicht entlassen werden. Die Nation, der sie sie ausgeliehen

haben, kann sie nutzen, bis die Streitkraft entweder eliminiert ist oder Ihnen freiwillig wieder übergeben wird (Sie können die Rückgabe nicht verlangen).

Wenn Sie diese Option wählen, erscheint ein Interface, in dem Sie die Streitkraft auswählen können, die Sie ausleihen wollen. Da all Ihre verfügbaren Streitkräfte in einer rollbaren Liste stehen, aber keine Details dazu angezeigt werden (außer Gesamtgröße, Stärke und Organisation), ist es empfehlenswert, dass Sie vorher bestimmen, welche Streitkraft Sie senden wollen, bevor Sie mit dieser Aktion beginnen. Wenn Sie gegenwärtig die Kontrolle über den Truppe einer anderen Nation haben und sie zurückgeben möchten, klicken Sie auf diese Option im Menü der Feldkommandodetails. Daraufhin operiert sie wieder unter der Kontrolle der anderen Nation.

Militärischen Oberbefehl übernehmen/aufgeben

Wenn Sie mit einer anderen Nation alliiert sind, können Sie diese Nation bitten, dass Sie den militärischen Oberbefehl über ihre Streitkräfte übernehmen dürfen. Diese Bitte wird Sie eine beträchtliche Geldsumme kosten und wahrscheinlich nur dann akzeptiert, wenn Sie bedeutend größer und stärker sind als die Nation, an die Sie Ihre Bitte reichten. Wenn Sie akzeptiert wird, können Sie den bewaffneten Streitkräften dieser Nation Befehle erteilen, jedoch liegt ihre Aufstellung und die Entscheidung, ob sie mit der Produktion neuer Einheiten beginnen, bei ihnen.

Wenn Sie den militärischen Oberbefehl über eine Nation erhalten haben, behalten Sie solange die Kontrolle über sie bis sie sie wieder abgeben. Das tun Sie, indem Sie die Option militärischen Oberbefehl aufgeben bei den diplomatischen Aktionen wählen (eine bescheidene Geldsumme wird fällig). Eine andere Möglichkeiten besteht darin, dass die Nation annektiert wird oder aus irgendeinem Grund Ihr Bündnis verlässt. Wenn Sie einer anderen Nation den militärischen Oberbefehl überlassen, können Sie ihn nur wieder zurückbekommen (ohne annektiert zu werden und damit das Spiel zu verlieren), indem Sie das Bündnis verlassen.

Unabhängigkeit garantieren

Das ist eine relativ billige Option, die es Ihnen gestattet, die Unabhängigkeit einer Nation für die nächsten fünf Jahre zu garantieren. Hierbei handelt es sich um eine förmliche Erklärung, die andere Nationen warnt, dass Sie alle feindlichen Aktivitäten gegen diese Nation ernst nehmen und sehr wahrscheinlich Verteidigungsmaßnahmen ergreifen werden. Im Fall, dass eine dritte Nation dieser Nation den Krieg erklärt, haben Sie einen Casus belli gegen den Aggressor. Sie können ihm dann den Krieg erklären, ohne einen hohen politischen Preis zahlen zu müssen (weder im Inland noch international). Es ist jedoch nicht notwendig, dass Sie eine solche Erklärung machen, noch hat es für Sie negative Folgen, wenn Sie es nicht tun. Das ist eine Möglichkeit für eine demokratische Nation, um normale Aggressivität und Interventionsbeschränkungen zu umgehen, die Sie ansonsten daran hindern würden, eine Kriegserklärung abzugeben.

Einen Nichtangriffspakt vorschlagen

Diese diplomatische Option wird verwendet, um einen zweijährigen beidseitigen Nichtangriffspakt mit einer anderen Nation abzuschließen. Dafür muss eine bescheidene Geldsumme aufgebracht werden. Im Wesentlichen bitten Sie eine andere Nation eine formelle Vereinbarung zu unterzeichnen, in der beide sich verpflichten, für die Dauer des Abkommens friedlich miteinander umzugehen. Wenn sie akzeptiert wird, hat das gewöhnlich eine positive Auswirkung auf die Beziehung zwischen Ihren beiden Nationen. Wird dieser Pakt vor seinem Ablauf gebrochen, werden heftige Sanktionen verhängt. Eine Nation kann einer Nation, mit der Sie einen Nichtangriffspakt geschlossen hat, keinen Krieg erklären, ohne den Pakt vorher formell zu beenden. Daher bietet Ihnen ein solcher Pakt eine gewisse Sicherheit. Ein Krieg zwischen beiden Nationen muss mindestens eine Woche vorher angekündigt werden. Wenn ein Pakt abgelaufen ist, gibt es keine weiteren Friedensgarantien. Auch fällt keine Strafe mehr an, wenn eine Nation der anderen im Anschluss den Krieg erklärt (außer der Strafe für die Kriegserklärung an sich).

Nichtangriffspakte haben eine gute Chance, akzeptiert zu werden, wenn Sie einen einigermaßen kompetenten Außenminister haben, eine bedeutend größere oder mächtiger Nation als die andere sind, einen relativ niedrigen Aggressivitätswert haben oder einigermaßen gute Beziehungen zu der anderen Nation pflegen.

Einen Nichtangriffspakt aufheben

Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie einen gültigen Nichtangriffspakt mit einem Land haben. Ihren Beziehung können schwer darunter leiden, wenn Sie einer Nation den Krieg erklären, mit der Sie einen Nichtangriffspakt haben. Deshalb müssen Sie diesen zuerst beenden und können dann der Nation den Krieg erklären. Es muss sicher nicht extra erwähnt werden, dass Sie eine Nation, die einen Nichtangriffspakt mit Ihnen bricht, genau beobachten sollten.

Durchmarschgenehmigung erbitten/aufgeben/widerrufen

Diese diplomatische Option ist eine Bitte an eine Nation, Ihren Streitkräften zu erlauben, sich frei durch ihre Provinzen zu bewegen und ihre Versorgung durch sie organisieren zu dürfen. Ohne diese Bitte dürfen Sie das Territorium einer neutralen Nation nicht betreten und es nicht für Ihre Versorgungsrouten nutzen. Die Kosten für diese Bitte sind bescheiden, jedoch werden die meisten Nationen Ihnen keinen Genehmigung erteilen wollen, wenn Sie keine besonders guten Beziehung haben. Alliierte genehmigen einander automatisch den Durchmarsch, daher ist es nicht nötig, einen besonderen Vertrag abzuschließen. Es sei

denn, Sie erwarten, dass diese Nation (oder Sie selbst) zu einem bestimmten Zeitpunkt das Bündnis verlässt.

Eine Durchmarschgenehmigung ist keine gegenseitige Vereinbarung. Wenn eine andere Nation ihre Streitkräfte durch die Provinzen Ihrer Nation bewegen möchte, muss dazu ein gesondertes Abkommen geschlossen werden. Wenn die Durchmarschgenehmigung gilt, können Sie der Nation, die Ihnen Zugang gewährt, nicht den Krieg erklären. Achtung! Eine Nation, die Ihnen eine Durchmarschgenehmigung gewährt, unterliegt nicht den gleichen Beschränkungen und kann Ihnen jederzeit ohne Vorwarnung den Krieg erklären. Eine Durchmarschgenehmigung kann aufgehoben werden, wenn eine Nation die diplomatische Option Durchmarschgenehmigung aufheben (oder widerrufen) wählt. Dafür fällt nur eine bescheidene Geldsumme an. Wenn eine Nation dies tut, ist es möglich - oder eher wahrscheinlich -, dass sie vorhat, Ihnen in der nahen Zukunft den Krieg zu erklären. Sie sollten also auf der Hut sein. Wenn eine Nation Ihre Durchmarschgenehmigung aufhebt, fügt das Ihrer Beziehung nicht nur einen schweren Schaden zu, sondern Sie haben dann auch einen Casus belli und können der anderen Nation den Krieg erklären, ohne die üblichen nationalen und diplomatischen Kosten tragen zu müssen.

Unabhängigkeit gewähren

Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie Ihre eigene Nation ausgewählt haben und wenn Sie Provinzen kontrollieren, die Teil einer Nation werden können, die gegenwärtig noch nicht existiert. Wenn Sie auf Unabhängigkeit gewähren klicken, werden Sie gefragt, welches Land Sie von der Liste möglicher Nationen erschaffen wollen. Ein QuickTipp informiert Sie darüber, welche Provinzen Teil der neuen Nation sein werden (und nicht mehr als Ihre betrachtet werden). Wenn Sie die neue Nation ausgewählt und auf OK geklickt haben, wird die neue unabhängige Nation gegründet und zu der Liste aller Nationen in der Welt hinzugefügt.

Wenn Sie eine Nation freiwillig befreien , wird sie ihr politisches Leben als Marionettenregime beginnen und Ihnen täglich einen Teil der geförderten Ressourcen aus ihren Provinzen schicken. Außerdem wird sie Mitglied des Bündnisses, dem Sie gegenwärtig angehören (falls das der Fall ist), und Ihre Beziehung miteinander beginnt auf einer sehr hohen Ebene. Wenn Sie einer Nation die Unabhängigkeit gewähren, wird dies von der internationalen Gemeinschaft ausdrücklich begrüßt. Gewöhnlich sinkt Ihr Aggressivitätswert ab.

Marionettenstaat freigeben

Wenn Sie eine Nation als Marionettenregime unter Ihrer Kontrolle haben, können Sie sie Ihrer selbst überlassen. Die einzige direkt Auswirkung ist, dass Sie keinen Teil ihres Nationaleinkommens mehr erhalten. Es wird jedoch als sehr wohlwollende Geste angesehen, die Ihre Beziehungen zu vielen Teilen der internationalen Gemeinschaft verbessern wird.

Gebiet fordern

Diese Option ist verfügbar, wenn eine Nation eine oder mehr Provinzen besitzt, die als ihre nationalen Provinzen angesehen werden (im Diplomatie-Kartenmodus dunkelgrün dargestellt). Dies ist kein Friedensabkommen! Es handelt sich um eine Forderung an eine Nation, Territorium zurückzugeben, das rechtmäßig Ihnen gehört. Die Kosten für die Entsendung Ihrer Diplomaten hängt von der Größe des betroffenen Territoriums ab. Und obwohl dies Ihren Aggressivitätswert nicht erhöht, wird es Ihrer Beziehung zu dem Land schaden, egal ob es Ihrer Forderung zustimmt oder nicht.

Staatsstreich inszenieren

Die Inszenierung eines Staatsstreichs ist ein Mittel zur Finanzierung eines Staatsstreichs einer anderen Nation. Wenn Sie den Rebellen genügend Geld senden können, wählen Sie diese Option, egal ob Sie sich mit der Nation im Krieg befinden oder nicht. Der Versuch wird nicht immer erfolgreich sein und hauptsächlich von der Stufe der Unruhe der Zielnation beeinflusst. Jedoch ist das Ganze auch von den Fähigkeiten Ihres Geheimdienstministers und des Sicherheitsministers der Zielnation abhängig.

Krieg erklären

Mit dieser Option senden Sie einer anderen Nation eine formale Kriegserklärung zu. Wenn Sie einer Nation ohne Casus belli den Krieg erklären, ist das eine sehr aggressive Aktion. Demokratischen Nationen steht diese Option nicht einmal zur Verfügung, wenn der Empfänger ihrer Erklärung keine Provokation geboten, keinen sehr hohen Aggressivitätswert oder die Demokratie keine feste Innenpolitik des Interventionismus hat. Zwar müssen Sie nichts bezahlen, wenn Sie jemandem den Krieg erklären, jedoch riskieren Sie in Ihrer Bevölkerung eine Steigerung der Unruhes. Wenn Sie auf die Aktion klicken, erscheint ein Interface mit Informationen über alle möglichen Auswirkungen, die das auf die Stufe der Unruhe in Ihrer Nation haben kann und zeigt Ihnen, welche Verbündeten die Zielnation hat. Wenn Sie fortfahren möchten, klicken Sie auf OK. Wenn Sie es sich anders überlegen, klicken Sie auf Abbrechen.

Eine Kriegserklärung involviert automatisch alle Verbündeten beider Nationen in den Konflikt - sie haben dabei keine Wahl. Jedoch zahlen Sie weder einen politischen noch nationalen Preis dafür. Hat der Krieg erst einmal begonnen, kann er nur durch die Vereinbarung eines Friedensabkom-

Demokratie und Isolationismus

Eine demokratische Nation mit einer isolationistischen Innenpolitik kann einer Nation nur Krieg erklären, wenn sie einen hohen Kriegslustwert hat oder eine Nation verteidigt wird, deren Unabhängigkeit garantiert wurde. Sie kann nur in einer Kriegssituation einem Bündnis beitreten oder ein neues schaffen..

mens oder die Eliminierung einer der Nationen auf einer Seite des Konfliktes beendet werden. Die Nation, die der Empfänger der Kriegserklärung war, erhält etwas Mitgefühl von der internationalen Gemeinschaft, was zu einer geringen Senkung ihres Aggressivitätswertes führt.

Friedensverhandlungen

Die diplomatische Option Friedensverhandlungen steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie sich im Krieg befinden. Sie benötigen kein Geld, um diese Aktion zu veranlassen. Sie können Friedensverhandlungen beginnen, wenn Sie sich entweder Ihres Siegs oder Ihrer Niederlage sicher sind. Wenn Sie Friedensverhandlungen beginnen, werden Sie zuerst gefragt, über welche Art Frieden Sie verhandeln möchten. Wenn Sie glauben, dass Sie den Krieg gewinnen, wählen Sie „Auf Forderungen bestehen" um die Bedingungen für die Kapitulation Ihres Feindes festzulegen. Wenn Sie verlieren, werden Sie „Um Frieden betteln" wählen wollen, um einen Vorschlag auszuarbeiten, was Sie alles geben würden, damit Frieden herrscht. Wenn Sie mit einer Rückkehr zum aktuellen Stand zum Zeitpunkt des Kriegsausbruchs zufrieden sind und weder Zugeständnisse machen noch Forderungen, wählen Sie „Weißer Frieden". Egal welche Option Sie wählen, es erscheint ein neues Interface, der von der gewünschten Friedensart abhängig ist.

Bevor wir zu den Optionen kommen, ist es jedoch wichtig, den Unterschied zwischen Friedensabkommen zu verstehen, die von einem Bündnisführer oder einer Nation ausgehandelt werden, die Mitglied eines Bündnisses ist. Dies wurde schon einmal kurz erwähnt, als es um die Bündnisse ging: Wenn der Führer eines Bündnisses in die Verhandlungen für ein Friedensabkommen involviert ist, ist das erreichte Abkommen für alle Mitglieder seines Bündnisses bindend. Wenn eine Nation, die nicht der Führer eines Bündnisses ist, ein Friedensabkommen vereinbart, ist nur die eine Nation - und nicht das gesamte Bündnis - daran gebunden. Das einzige Friedensabkommen, das einen Krieg ganz beendet, ist ein Abkommen, das von den Führern der Bündnisse beider Seiten verhandelt wird. Alle anderen Abkommen führen nur zu einem Teilfrieden. Dieser Frieden wird davon bestimmt, ob ein Verhandlungspartner der Führer eines Bündnisses war oder keiner von beiden. Bevor Sie die Bedingungen für einen Frieden anbieten oder akzeptieren, sollten Sie sich absolut sicher sein, dass Sie wissen, was und wem Sie hier zustimmen. Ansonsten könnten Sie eine große (und sicherlich böse) Überraschung erleben!

Wenn der Führer eines Bündnisses in Friedensverhandlungen involviert ist, kann er dafür sorgen, dass ein (oder mehrere) Mitglieder der Begünstigte des ausgetauschten Landes ist (damit dies möglich ist, müssen sie es gegenwärtig besetzt haben), er kann jedoch ein Mitglied auch dazu zwingen, Territorium aufzugeben, wenn diese Provinzen vom Feind besetzt sind. Der Bündnisführer kann jedoch keines der Mitglieder an besondere Friedensbedingungen binden, wie zum Beispiel an eine Zwangsabrüstung, einer Durchmarschgenehmigung oder dem Einsetzen einer Marionettenregierung. Eine Annektierung stellt den schlimmstmöglichen Kriegsausgang für eine Nation dar und kann nicht über die Option „ Friedensverhandlungen" ausgeführt werden. Dies ist eine gesonderte Option, die nur für die annektierte Nation bindend ist.

Wenn Sie einen Weißen Frieden anstreben, können Sie einfach auf die Option Weißer Frieden klicken, um das Angebot abzuschicken. Wenn Ihr Feind dem Angebot zustimmt, werden alle in den Frieden einbezogenen Nationen den Waffenstillstand unterschreiben. Daraufhin ist das Friedensabkommen für die nächsten fünf Jahre gültig. Wenn eine Nation Provinzen besetzt, die einer Nation gehören, die am Friedensabkommen beteiligt ist, werden diese ihrem rechtmäßigen Besitzer zurückgegeben (Provinzen, die einer Nation gehören, die sich noch im Krieg befindet bleiben jedoch besetzt). Keiner der Vertragspartner erhält weitere Zugeständnisse. Beachten Sie, dass ein Weißer Frieden erneute Kampfhandlungen nicht ausschließt. Jede Nation kann einer beliebigen Nation jederzeit erneut den Krieg erklären - wenn dafür auch eine extra Sanktion für den Bruch des Friedensabkommens verhängt wird. Sehen Sie deswegen den Weißen Frieden eher als eine lockere Absprache an.

Wenn Sie entweder um Frieden betteln oder auf Ihren Anforderungen bestehen wollen, erscheint ein anderes Interface, in dem Sie die Bedingungen für die beiden Optionen festlegen können. Sie sehen eine numerische Bewertung Ihres aktuellen Kriegsergebnisses (die Siege, Niederlagen, eingenommene und verlorene Provinzen eingerechnet) und eine Vielzahl möglicher Friedensbedingungen. Bestimmte Bedingungen können in die Verhandlungen nur einbezogen werden, wenn Sie auf Ihren Forderungen bestehen - diese Bedingungen betreffen nur die Nation, mit der Sie verhandeln, nicht die Nationen die Teil des Bündnisses sind. Jedoch sieht das Interface in beiden Fällen immer gleich aus. Jede Friedensbedingung hat einen „Wert". Wenn Sie Ihr Angebot in der Mitte des Bildschirms zusammenstellen, werden diese Bedingungswerte unten zusammengezählt.

Sie können mehrere Bedingungen stellen und verschiedene Bedingungen miteinander kombinieren um Ihr endgültiges Angebot zusammenzustellen. Zu den möglichen Friedensbedingungen gehören:

Territorium: Sie können Territorium bestimmen, die bei Inkrafttreten des Friedens seinen Besitzer wechselt. Wenn Sie auf ihre Bedingungen bestehen, können Sie nur Provinzen fordern, die Sie gegenwärtig besetzen. Wenn Sie ein Bündnisführer sind, können Sie auch Provinzen fordern, die gegenwärtig von Ihren Verbündeten besetzt werden und Ihren Verbündeten überschrieben werden sollen (der Empfänger jeder von Ihnen eingeforderten Provinz ist deutlich dargestellt). Wenn Sie um Frieden flehen, können Sie auch Provinzen anbieten, die in Ihrem Besitz sind, egal ob sie vom Feind besetzt werden oder nicht. Beachten Sie, dass alle Provinzen, die nicht in das Friedensabkommen mit einbezogen werden, bei Vertragsunterzeichnung an ihren rechtmäßigen Besitzer zurückkehren.

Zwangsabrüstung: Diese Option kann nur von einem Sieger gefordert (nicht von einem Verlierer) und nur der Nation, mit der Sie direkt verhandeln, auferlegt werden (nicht einem Verbündeten). Stimmt der Feind zu, ist er gezwungen, sein ganzes Militär aufzulösen.

Durchmarschgenehmigung: Auch diese Bedingung kann nur von einem Sieger gefordert werden. Wenn ihr zugestimmt wird, erhält der Sieger uneingeschränkten Zugang zum Territorium des Verlierers.

Zum Marionettenstaat machen Wenn Ihr aktuelles Kriegsergebnis hoch genug ist –gewöhnlich, weil Sie viele der Schlüsselprovinzen des Feindes kontrollieren (im Siegespunkte-Kartenmodus als rote Sterne dargestellt) -, können Sie verlangen, dass der Feind sich Ihnen unterwirft und der Aufstellung eines Marionettenregimes in seiner Nation zustimmt, das Ihrer Regierung loyal ergeben ist. Wird dies akzeptiert, gibt der Feind alle territorialen Ansprüche an Ihre Nation ab und eine neue Regierung, die Ihrer ähnelt wird eingesetzt. Die neue Marionettenregierung verlässt darauf alle Bündnisse, in denen sie gegenwärtig Mitglied ist und wird stattdessen Ihrem Bündnis beitreten. Sie wird Ihrem Land automatisch den Durchmarsch genehmigen. Außerdem wird Ihnen ein Teil der täglichen Einnahmen diesen Staates überschrieben (als Art Tribut oder Kriegswiedergutmachung). Es ist eine ziemlich feindselige Aktion - jedoch weniger aggressiv als die direkte Annektierung - und wird wahrscheinlich nur akzeptiert, wenn Sie eine bedeutende militärische Übermacht haben und die Zielnation spürt, dass Sie kaum oder keine Chance hat, anderweitig zu überleben.

Wenn Sie mit den Bedingungen zufrieden sind, klicken Sie auf OK um das Angebot abzuschicken. Sie sollten gewarnt sein, dass ein Feind einem Angebot, das fast exakt den erreichten Kriegspunkten entspricht, höchstwahrscheinlich nicht zustimmen wird, außer, er kann daraus einen großen Nutzen ziehen. Bestimmte Nationen werden sich stark gegen das Akzeptieren von Friedensbedingungen (über die direkte Annektierung hinaus) bestimmter anderer Nationen wehren - besonders die der Fraktionsführer. Wie bei allen diplomatischen Optionen kann es ein, zwei Tage dauern bis Sie eine Antwort bekommen. Danach können Sie vor Ablauf einer Woche keine weitere Diplomatie mit dieser Nation betreiben. Wenn ein Frieden vereinbart wird, unterschreiben alle beteiligten Nationen das Abkommen, das für die nächsten fünf Jahre gilt - jedoch ist dieser auch nicht viel bindender als die Abkommen über den Weißen Frieden. Territorium, das nicht gemäß den Forderungen den Besitzer wechselt, geht an seinen rechtmäßigen Besitzer zurück.

Nation annektieren

Wenn Sie sich im Krieg mit einer Nation befinden und einen vernichtenden Sieg erreicht haben (Sie müssen alle Schlüsselprovinzen besetzt haben, was im Siegespunkte-modus in der Hauptkarte mit einem roten Stern dargestellt ist), steht Ihnen die Option Nation annektieren zur Verfügung. Annektierung ist die verheerendeste Forderung, die Sie stellen können und wird als gesonderte diplomatische Friedensoption betrachtet, da dafür verschiedene Faktoren berücksichtigt werden müssen. Die Zielnation muss ihre Waffen niederlegen und ihre Regierung auflösen. Sie gibt den Besitz über ihr gesamtes Territorium auf und wird praktisch Teil Ihrer Nation. Dies wird als separater Frieden bezeichnet. Selbst wenn es sich bei der besiegten Nation um den Führer eines Bündnisses handelt, ist er für die anderen Mitglieder in keinster Weise bindend. Es fallen keine Kosten an, wenn Sie diesen „Frieden" anbieten, jedoch ist es eine Forderung, die die Nation aus dem Spiel entfernen wird (wenn sie nicht später durch Partisanenaufstände neu entsteht). Sie wird als feindlichste und aggressivste Möglichkeit angesehen. Erwarten Sie nicht, dass Ihre Forderung erfüllt wird, wenn die Zielnation noch die Möglichkeit hat, Krieg zu führen. Wenn sie akzeptiert wird, sollten Sie darauf gefasst sein, dass andere Nationen der internationalen Gemeinschaft, die nicht sehr eng mit Ihnen verbunden sind, Sie lange Zeit wie einen Ausgestoßenen behandeln werden. Wenn Sie einen hohen Siegvorsprung haben, wollen Sie vielleicht die Variante der Marionettenregierung in Betracht ziehen - die ihrem Ruf weit weniger schadet - oder eine andere Kombination aus Strafbedingungen erwägen wollen.

Wenn ein Bündnisführer annektiert wird, wird aus den übriggebliebenen Nationen ein neuer Führer ausgewählt. Der Kriegszustand mit dem Bündnis besteht weiter. Wenn es keine verbleibenden Mitglieder in dem Bündnis gibt, gilt der Krieg als beendet.

Der Statistikordner

Überblick

Das Statistik-Interface ist hauptsächlich dazu gedacht, viele umfassende Informationen auf einmal zu erhalten und zu verwerten und um den Fortschritt Ihrer Nation mit dem der anderen zu vergleichen. Jede Informationstabelle bezieht sich auf einen Spielaspekt - allgemeine Übersichten, Wirtschaftsinformationen, Konvoiübersichten, Vergleiche von Technologie und Militär, eine komplette Auflistung Ihrer bewaffneten Streitkräfte und deren Standorte, Stärke und Kampfstatus. Dort können Sie auch das komplette Verlaufsprotokoll ansehen. Viele Tabellen verfügen über Schnellverknüpfungen, den sogenannten „Hot-Links", mit denen Sie per Doppelklick zu einer speziellen Einheit oder Provinz springen können. Oder Sie klicken auf die rechte Maustaste und erhalten Menüs, die Sie bequem Befehle ausstellen oder Änderungen vornehmen lassen, ohne dass Sie extra zu der Einheit oder Provinz gehen müssen. Aufgrund der Anzahl der Unterordner im Statistikbereich kann hier nicht jeder Unterordner einzeln erläutert werden. Dafür ist in diesem Handbuch einfach kein Platz (aufgrund der Spielverpackung in einigen Märkten). Außerdem erklären Sie sich relativ schnell selbst..

Auswahl und Nutzung eines Unterordners im Statistikbereich

Zu jedem der Unterordner in Arsenal of Democracy (es gibt insgesamt mehr als zwanzig) haben Sie Zugang, indem Sie sie mithilfe der linken und rechten Pfeile am unteren Ende des Ordners durchblättern. Sie sind in fünf allgemeinen Kategorien gruppiert - Übersicht, Wirtschaft, Technologie, Militär und Geschichte. Sie sehen am unteren Rand des Ordners Schaltflächen. Wenn Sie darauf klicken, springen Sie zu den entsprechenden Ordnern dieser Kategorie.

Im Statistikordner sind einige sehr allgemeine Einstellungen verfügbar. In vielen Fällen kann der Kopf einer Spalte angeklickt werden, um die Daten in aufsteigender Reihenfolge zu sortieren. Klicken Sie erneut darauf, werden die Daten in umgekehrter Reihenfolge sortiert. Klicken Sie eine Zeile der Tabelle doppelt an, springen Sie meist direkt zu dem fraglichen Objekt - und wählen es aus (eine Provinz, eine Einheit, ein Führer oder eine Versorgungsroute). In einigen Fällen können Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und es wird ein kontextsensitives Menü dargestellt, das Sie aus dem Unterordner heraus direkt handeln lässt.

Wenn Sie den Statistikordner verlassen (oder die Schnellsprungoption nutzen), speichert AoD den letzten Unterordner, den Sie sich angesehen haben, die Kategorie und die Sortierung des Ordners. Wenn Sie in den Statistikordner zurückkehren, kommen Sie wieder auf diese Ansicht zurück.

Kampf - Die Kunst Des Krieges

Allgemeiner Überblick

Jetzt kommen wir (endlich!) zu dem Teil des Handbuchs, das sich mit dem Kampf beschäftigt. Dieser Abschnitt wird Sie mit den verschiedenen Kampf-Interfaces und einigen grundlegenden Strategien vertraut machen, mit denen Sie voraussichtlich in diesem Spiel erfolgreich sein werden. Jenseits der gelegentlich auftretenden Einzelkämpfe ist der Kampf einer der komplexesten Systeme des Spiels, das die weitreichenste Wirkung erzielen kann. Sollten Sie den Standpunkt vertreten, es handele sich hierbei lediglich um ein „Oh, das ist eine feindliche Streitkraft…die greif ich mal an!", ohne weitere Gesichtspunkte berücksichtigen zu müssen, dann werden Sie wahrscheinlich nicht nur ein Gefecht, sondern den ganzen Krieg verlieren. Sie sollten stattdessen solche Faktoren wie Gelände, Wetter, Versorgung, Führung und die operationalen Fähigkeiten Ihrer Streitkräfte einbeziehen, wenn Sie einen anhaltenden Erfolg anstreben. Das sollte Sie nicht überraschen - da dies wirklich ein großesStrategiespiel ist. Sie werden jedoch einige Zeit benötigen um die Komplexität des Kampfes vollständig zu verstehen und noch ein bisschen mehr um ein Meister der Kriegskunst zu werden. Ich werde für diesen gesamten Abschnitt davon ausgehen, dass Sie sich mit dem Inhalt der vorausgegangenen Abschnitte vertraut gemacht haben, damit ich einige Dinge nicht wiederholen oder vom Thema abschweifen muss.

Sie werden bemerken, dass ich hier die Einheiten nicht detailliert beschreibe. Zum einen, da ich hier dafür keinen Platz habe (und viele nützliche Diagramme und Tabellen in der PDF-Datei gefunden werden können, die mit dem Spiel installiert wird), zum anderen aber auch deswegen, da sich die Eigenschaften jeder Einheit mehrere Male während des Spiels ändern um die Modifikatoren zu reflektieren, die durch den technologischen Fortschritt erzielt werden. In den militärischen Unterordnern des Statistikordners können Sie einen Überblick über die grundlegenden Details erhalten; eine tiefergehende Beschreibung finden Sie auf dem Interface der Produktionsaufträge. Die detaillierteste Information für individuelle Einheiten finden Sie auf dem Interface der Einheitendetails. Der große Vorteil der Ingame-Informationen liegt darin, dass Sie die aktuellen Statistiken für Ihre Einheiten samt den Modifikatoren einsehen können

Die Effektivität der meisten Streitkräfte basiert auf dem Prinzip einer Befehlskette (wie im wirklichen Leben auch) und da Sie nicht jedem einzelnen Unteroffizier in Ihrem Heer die Befehle für jeden einzelnen Kriegsschauplatz persönlich mitteilen können, unterstützt Sie die in AoD implementierte Befehlsstruktur. Wie wir bereits in dem Diplomatie-Abschnitt in diesem Handbuch gesehen haben, sind Sie mit einem nationalen Stabschef und drei Untergebenen ausgestattet: dem Armeechef, dem Luftwaffenchef und dem Marinechef. Diese Personen sitzen in durch Menschen kontrollierten Nationen hinter der Bühne und erlauben es Ihnen, Ihre eigenen Befehle zu erteilen, während ihre Funktion darauf beschränkt ist, Ihnen in einigen ausgewählten militärischen Bereichen Bonuspunkte zu verschaffen - obwohl man vielleicht denken könnte, sie wären dazu da, Ihre Befehle weiterzuleiten und die Versorgung abzusichern. Ihre Rolle als Spieler erfordert es, die verschiedenen Hüte aller Stabschefs zu tragen und sowohl Ihrem Heer, der Marine als auch der Luftwaffe Befehle zu erteilen. Jede dieser Abteilungen der Streitkräfte verwenden eine leicht voneinander abweichende Regelung, weswegen wir jede einmal genauer anschauen, bevor wir sie wieder miteinander kombinieren und fortfahren. Während Sie dies lesen ist es gut, wenn Sie sich im Hinterkopf behalten, dass für Ihren eventuellen Erfolg eine Kombination aus mindestens zwei - am besten drei - Ihrer Abteilungen beim Angriff beteiligt werden.

Wir fangen an, auf die Landstreitkräfte einen genaueren Blick zu werfen, da diese Einheiten von Ihnen am besten kontrolliert werden können und sie die einzigen sind, mit denen Sie eine Provinz erobern können. Nachdem wir uns einmal genauestens mit den Steuerelementen und Interfaces vertraut gemacht haben, gehen wir weiter auf die Unterschiede und Ähnlichkeiten mit den Interfaces für die Luftstreitkräfte und der Marineinfanterie ein.

Die Landstreitkräfte

Überblick zur Struktur und den Feldkommandos

In Arsenal of Democracy ist es nicht erlaubt, individuelle Soldaten zu kontrollieren und Sie werden auch keine Haus- oder Stadtszenen finden. Kämpfe stellen großangelegte Offensiven und Defensiven dar - an den Gefechten sind eine große Anzahl Männer und Ausrüstung beteiligt und als Preis winkt die Kontrolle über eine komplette Provinz. Ihre Aufgabe ist es, vorauszuplanen, die passenden Truppen vorzubereiten und zu positionieren, ihre Versorgung zu gewährleisten und die notwendigen Befehle an Ihre Feldkommandeure weiterzugeben, die sie hoffentlich zu Ihren Gunsten ausführen werden.

Während die genaue Struktur und die Größe der Armeen des WWII von Nation zu Nation schwankte, wird dies in AoD abstrahiert und verallgemeinert, damit keine Verwirrung entsteht und das Spiel vereinfacht wird. Die kleinste Landeinheit, die im Spiel direkt kontrolliert werden kann ist die Division - eine Einheit, die viele tausend Männer oder eine große Gruppe militärische Fahrzeuge (wie z.B. Panzer, LKWs oder Halbkettenfahrzeuge) darstellt. Es gibt in AoD jedoch noch eine kleinere Einheit: die Brigade. Das sind spezialisierte Einheiten, die nicht alleine operieren können, sondern einer Division „zugewiesen“ werden müssen um zu der Leistung der Division einen Bonuspunkt beitragen zu können. Wegen den Kosten können Sie wahrscheinlich nicht jeder Division eine Brigade zuweisen. Sie können aber eine Brigade von ihrer aktuellen Division abrufen und sie dann einer anderen zuweisen. Dies ist jedoch ein Unruhe stiftender Prozess und es braucht dafür etwas Zeit.

Individuelle Divisionen können selbstständig operieren, es ist jedoch besser, sie zu gruppieren um eine „Armee“ oder ein „Korps“ zu bilden. Sie haben die vollständige Kontrolle darüber, wie Sie Divisionen gruppieren und Sie können sie mehr oder weniger in jeder gewünschten Kombination oder Anzahl aufstellen. Die Begriffe „Armee” und „Korps“ bezeichnen lediglich eine semantische Unterscheidung, die durch das Spiel angewendet wird um die Truppen zu bezeichnen (normalerweise wird eine kleinere Gruppe als Korps und eine größere Gruppe als Armee bezeichnet). Außer dem Größenunterschied gibt es jedoch keinen funktionellen Unterschied. Die Größe stellt jedoch ein spezielles Problem, das von enormer Wichtigkeit ist: der Führung. Wenn Sie einen Befehl geben, wählen Sie die Truppe (einer beliebigen Größe und Zusammenstellung) und teilen Ihrem befehlshabendem Offizier mit, was zu tun ist. Er wird sich dann darum kümmern, dass die Truppe Ihren Befehl so genau wie möglich ausführt; ihre Leistung hängt jedoch von einigen Faktoren ab (den individuellen Divisionstypen, ihrer technologischen Stufe, dem Gelände, dem Wetter und vielem mehr) und ganz wichtig - von dem Rang und den Fähigkeiten des befehlshabenden Offiziers.

Jede Nation beginnt das Spiel mit bestimmten militärischen Offizieren, die historisch in den Streitkräften dieser Nation gedient haben und einen solchen Rang hatten, dass sie (zu einem Zeitpunkt) eine ganze Division (und mehr) befehligten. Jeder dieser Offiziere wird sich entweder im Offiziers- Pool befinden und auf Anweisungen warten oder schon beim Start des Spiels einer vorhandenen Truppe zugewiesen sein. Wenn Sie neue Truppen bilden- entweder, indem Sie neue erstellen oder bestehende zusammenlegen oder teilen - müssen Offiziere zu ihrer Führung zugewiesen werden. Sie können die vollständige Kontrolle über die Zuweisung behalten oder sie an Ihren Computer delegieren (stellen Sie sich vor, Ihr Armeechef würde sich darum kümmern). Jeder Offizier verfügt über verschiedene Attribute, die die Leistung der Truppen, die er befehligt, beeinflusst: sein Rang, seine Fähigkeit und vielleicht auch ein besonderer Expertenbereich. Am besten ist es, wenn Sie seinem Rang die nötige Aufmerksamkeit zuwenden, da dieses Attribut die maximale Einheitenanzahl einer Division bestimmt, die er befehligen kann, bevor sein Kommandolimit überschritten und er deswegen sanktioniert wird. Immer wenn mehr als ein Feldbefehl in derselben Provinz zum Einsatz kommt, müssen weitere Überlegungen angestellt werden, die das Ergebnis des Gefechts bestimmen können. Das kompliziert sich noch etwas, wenn eine Operation mit mehreren Feldkommandos abläuft, bei der von verschiedenen Provinzen aus angegriffen wird.

Am Anfang eines jeden Spiels verfügen Sie über eine Anzahl bereits bestehender Divisionen, die sich in einer annähernd historischen Aufstellung dieser Nation befindet. Dies bedeutend für einige Länder viel, für andere Länder wenig Divisionen. Einige können mit Brigaden versehen sein und einige bereits in größere Kommandoeinheiten aufgestellt sein. Jede hat bereits einen ihr zugewiesenen Offizier. Weitere Truppen, die Sie benötigen, müssen über einen Produktionsauftrag angefordert werden und auf ihren Einsatz warten. Wenn sie bereit sind, warten sie in ihrem Truppenpool auf ihren Einsatz. Divisionen gewinnen über ihren Einsatz im Kampf an Erfahrung und werden mit der Zeit ihre Fähigkeiten verbessern. Sie können natürlich auch fallen und müssen dann durch Verstärkung wieder aufgestockt werden. Neue Rekruten füllen die Lücken auf, sie können aber auch die Erfahrung der Division beeinträchtigen. Offiziere gewinnen im Kampf auch an Erfahrung, was zu einer Verbesserung ihrer Fähigkeitsstufe beiträgt und Sie an eine Beförderung erinnert. Es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, bis die Offiziere sich an ihren neuen Rang gewöhnt haben, weswegen sie bis dahin an ihrer zuvor gewonnenen Leistung zunächst wieder verlieren werden. Jetzt haben Sie einen groben Überblick über die Truppen, weswegen wir uns den Details zuwenden können...

Divisionstypen

Ihre Divisionen verteidigen Ihre Territorien vor feindlichen Angriffen oder starten selbstständig eine Offensive um feindliche Provinzen zu erobern und dann zu besetzen. Ausschließlich Landtruppen können über eine feindliche Provinz Besitz ergreifen, obwohl sie oftmals durch Luft-und Marineeinheiten unterstützt werden müssen. Während Ihre

Feldkommando

Im Abschnitt über das Landgefecht verwende ich den Begriff "Feldkommando" oder "Kommando" für alle Truppen auf der Karte, die durch einen Offizier befehligt werden und denen Sie Befehle erteilen können unabhängig davon, ob es sich um eine einzelne Division, Korps oder Armee handelt.

Luftwaffe und Marine den feindlichen Vormarsch behindern kann, kann sie keine Provinzen verteidigen, weswegen Sie Landtruppen zu ihrem Schutz entsenden müssen.

Divisionen können aus verschiedenen Typen zusammengestellt sein, die alle ihre Vor- und Nachteile haben, die vom Gelände, dem Wetter und sogar dem Feind, dem sie gegenüber stehen, abhängen. Diese verschiedenen Divisionstypen können in drei große Kategorien eingeteilt werden: Fußsoldaten, mobile Truppen und Panzerdivisionen - diese werden gleich näher beschreiben. Indem sich Ihre Technologie verbessert, verbessert sich auch die Leistung der Einheit, vorausgesetzt, Sie weisen genügend IK zu deren Aufrüstung zu. Es ist auch möglich, dass Ihnen nicht alle Divisionstypen am Anfang einer Kampagne zur Verfügung stehen, da viele spezielle Fortschritte in ihrer Ausrüstung oder eine Armeedoktrin erforderlich sein kann. Überprüfen Sie die detaillierten Beschreibungen in Ihrem Technologieordner, wo Sie die speziellen Anforderungen dafür finden und weisen Sie Ihre Wissenschaftler an, auf dieses Ziel hinzuarbeiten, wenn Sie zukünftig einen bestimmte spezialisierte Kampftruppe benötigen.

Die zahlreichste und vielseitigste Einheit ist wahrscheinlich die des Fußsoldats, der meistens dem Typ einer Infanterie-Division entspricht. Obwohl diese Einheit im offenen Feld Nachteile hat, wird sie im Allgemeinen in weniger einladendem oder hindernisreichem Gelände bessere Leistung erzielen als die mobilen oder die Panzereinheiten. Die Infanterie ist normalerweise kostengünstig zu erstellen, kann relativ schnell ausgebildet werden und verbraucht kein wertvolles Öl - allerdings bewegen sie sich auch nicht so schnell als andere Einheiten.

Es gibt spezialisierte Infanterie-Typen, die bei bestimmten Aufgaben eine bessere Leistung erzielen - sie sind aber in der Vorbereitung zeitaufwendiger und teurer. Die Marineinfanterie ist besonders bei Küsteninvasionen effektiv, die Gebirgsjäger in hügeligen und bergigeren Gebieten und die Luftinfanterie kann als einzige Einheit zum Angriff von Lufttransporten eingesetzt werden. Wenn Sie verzweifelt nach einer schnellen und günstigen Truppenlösung suchen können Sie - zumindest vorübergehend - eine Miliz aufstellen, deren Leistung im Allgemeinen aber eher schwach ist.

Mobile Einheiten haben normalerweise dieselbe Leistung wie die Infanterie. Die einfachste mobile Einheit ist die Kavallerie-Division - ein Überbleibsel aus dem Ersten Weltkrieg, das jedoch immer noch in einigen Teilen der Welt zum Einsatz kam. Im Allgemeinen tendieren sie dazu, nicht besonders leistungsfähig zu sein und ihr einziger Vorteil gegenüber den Fußsoldaten ist, dass sie sich schneller bewegen können. Der Großteil ihrer mobilen Einheiten stellt die Infanterie mit motorisierten Fahrzeugen (vornehmlich LKWs) dar. Sie können sich damit schneller bewegen, kosten aber mehr in ihrer Ausrüstung und verbrauchen Treibstoff. Die motorisierte Infanterie ist anfälliger für Luftangriffe und bewegt sich schwerfälliger in unwegsamem Gelände oder auf schlechten Straßen. Mechanisierte Infanterie-Divisionen, die gepanzerte Fahrzeuge, wie z.B. Halbkettenfahrzeuge, verwenden, sind sehr teuer in der Anschaffung und verbrauchen noch mehr Treibstoff. Sie haben zwar bessere Verteidigungs- und Angriffsfähigkeiten als jede andere Infanterieeinheit, sind aber leichte Ziele für feindliche taktische Bomber.

Die Infanterie und die mobile Infanterie sind kein Vergleich zu den Panzerdivisionen, wenn man die bloße Feuerkraft und die Fähigkeit, Sanktionen zu widerstehen, betrachtet. Mit dem technologischen Fortschritt erhalten Sie die Fähigkeit, größere Panzer mit schwerer Bewehrung und Bewaffnung zu bauen, wodurch sie befähigt werden, sowohl einen höheren Schaden erleiden als auch anrichten zu können. Panzereinheiten sind allerdings teuer und verbrauchen alarmierend viel Treibstoff. Außerdem haben sie nur eine schlechte Leistung, wenn das Gelände unwegsam oder voller Hindernisse ist.

Es gibt noch zwei weitere spezialisierte Divisionstypen, die hier erwähnt werden sollten und auf die später noch detailliert eingegangen wird. Eine Garnison ist eine spezielle Infanterieeinheit, deren einzige Funktion darin besteht, Partisanenaktivitäten zu unterdrücken. Sie sind stark in ihrer Bewegungsmethode eingeschränkt und äußerst ungeeignet in Kampfsituationen, dafür aber unvergleichlich, wenn es um den Erhalt von Gesetz und Ordnung in den feindlichen Provinzen, die von Ihnen besetzt werden, geht. Der andere Einheitentyp ist die Hauptquartier-Division. Sie eignet sich als mobiles Befehls- und Kontrollzentrum und unterstützt die Offiziere der höheren Ränge (Generäle und Feldmarschalle) in der Organisation von größeren Divisionen, verbessern die Versorgungseffizienz und verbessern die Kampffähigkeiten von sich in der Nähe befindlichen Truppen (Truppen, sie sich in derselben oder einer benachbarten Provinz aufhalten). Es handelt sich hierbei jedoch um eine Division, die in erster Hinsicht für die taktische und logistische Unterstützung geeignet ist. Sie ist weder schwer bewaffnet, noch für das Gefecht geeignet.

Brigadetypen

Es gibt verschiedene Brigadetypen, die Ihren Divisionen zugewiesen werden können um deren Fähigkeiten zu verbessern. Jede Division kann allerdings nur eine Brigade aufnehmen. Der Expertenbereich einer Brigade wird verständlich, wenn Sie sich die Details auf dem Produktionsbildschirm ansehen. Beachten Sie, dass die einzelnen Werte zu den Fähigkeiten der Division, der sie zugewiesen wird, hinzugefügt werden, wodurch die allgemeine Leistungsfähigkeit steigt - dies kann sich allerdings auch nachteilig auf andere Bereiche auswirken. Brigaden reichen von

Panzerabwehr- bis zu Flugabwehrspezialisten oder können Ihre Divisionen mit vernichtendem Artillerie- (oder sogar Raketen-) Feuer unterstützen. Pioniere verbessern sowohl die Verteidigungsfähigkeit als auch die Bewegungsgeschwindigkeit Ihrer Divisionen, während eine zusätzliche Bewaffnung die Angriffstärke einer Truppe erhöht. Die Effektivität der zur Verfügung stehenden Brigadetypen sind abhängig von der von Ihnen erforschten Technologie.

Eine Brigade wird auf dieselbe Weise wie eine Division aufgebaut, sie wird aber nie von alleine zum Einsatz gebracht. Brigaden müssen stattdessen immer einer Division zugewiesen werden, was von der Zeit, die benötigt wird, sie aus dem Truppenpool zu ziehen, abhängt. Sie können auch später an eine Division angeschlossen werden und danach wieder dem Truppenpool zugeführt werden um wieder neu zum Einsatz gelangen zu können.

Divisionen-Details

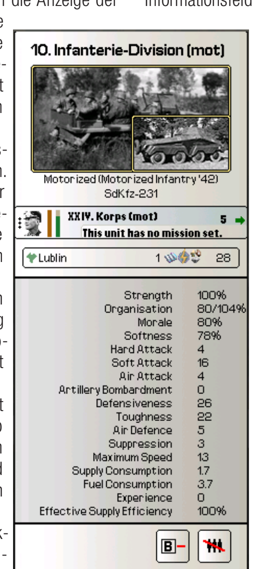
Bevor wir uns einen Einsatz oder eine Bewegung anschauen und bevor ein Korps oder eine Armee zusammengestellt wird, schauen wir uns einmal die Details einer individuellen Division mit ihren einzelnen Eigenschaften an. Sie können jede Einheit einsehen, indem Sie zuerst das Feldkommando auswählen und dann die Division, die Sie interessiert. Klicken Sie auf ein beliebiges Feldkommando über die Landtruppen-Schnellschaltfläche auf der Hauptkarte oder über verschiedene Unterordner des Statistikordners. Das Informationsfeld zeigt darauf den Namen des befehlshabenden Offiziers an und eine Liste der Divisionen, die er befehligt (wir kommen gleich auf die Anzeige der Feldkommandodetails zurück). Wenn Sie auf eine beliebige Division in der Liste klicken, werden die Divisionsdetails dieser Einheit im Informationsfeld angezeigt und es stehen Ihnen für diese Division mehrere Optionen zur Verfügung.

Divisionsname: Oben im Informationsfeld sehen Sie den Namen Ihrer Division. Sie können den bei der Erstellung der Division bereits automatisch zugewiesenen Namen jederzeit ändern, indem Sie auf Namen der Einheit klicken und dann einen neuen Namen eingeben.

Divisionstyp: Unter dem Divisionsnamen sehen Sie ein Bild und eine Beschreibung des Divisionstyps. Das spezifische Modell, das durch diese Division dargestellt ist wird in Klammern angezeigt.

Brigade: Ist eine Brigade einer Einheit zugewiesen, so erscheint der Brigadetyp und die Modellnamen direkt unter dem Divisionsnamen. Ein eingesetztes Bild der Brigade erscheint im unteren rechten Viertel des Divisionsbildes.

Kommandeur: Sie sehen ein Bild des aktuellen Feldoffiziers Ihrer Division. Denken Sie daran, dass dieser Kommandeur



mehrere Divisionen befehligen kann, wenn sie zu einem Korps oder einer Armee zusammengelegt werden. Wenn Sie auf das Porträt des Kommandeurs klicken (oder auf einen beliebigen Bereich in der Zusammenfassungsleiste des Feldkommandos, nicht aber in dem Befehlskästchen) kehren Sie zu der Anzeige des Feldkommandodetails im Informationsfeld zurück.

Kommandostärke und Organisation: Neben dem Bild des Kommandeurs befindet sich eine grafische Anzeige über die prozentuale Stärke (orangefarbene Leiste) und dem Prozentsatz der Organisation (grüne Leiste) des gesamten Feldkommandos. Dies stellt den Durchschnitt aller Truppen dar, die sich unter dem Befehl des Kommandeurs befinden und kann von den Werten der einzelnen Divisionen abweichen, falls diese sich aktuell unter einem größeren Kommando befinden. Sie können wiederum auf einen beliebigen Bereich klicken um zu den Feldkommandodetails zurückzukehren.

Kommandoname und Größe: Daneben sehen Sie den Namen und die Divisionsanzahl des Feldkommandos.

Kommando-Befehlskästchen: Die aktuelle Mission wird im Befehlskästchen direkt unter dem Namen angezeigt. Sie können auf dieses Kästchen klicken um über das Interface direkt neue Befehle zu erteilen oder bestehende widerrufen. Beachten Sie, dass diese Änderung alle Divisionen dieses Feldkommandos betrifft.

Positionsdetails: Unter der Befehlsleiste befindet sch eine zweite Leiste, die die aktuelle Position Ihrer Division anzeigt. Dies ist dieselbe Leiste, die für jede Provinz im Informationsfeld angezeigt wird, wenn Sie auf die Provinz-Schnellschaltfläche klicken. Sie sehen den Provinznamen, IK, Ressourcen und die Gesamtanzahl der Divisionen (einschließlich verbündeter), die sich momentan in Ihrer Provinz aufhalten. Wenn Sie auf die Leiste klicken werden die Divisionsdetails geschlossen und stattdessen die Provinzdetails im Informationsfeld angezeigt.

Stärke: Dies stellt die aktuelle operationale Stärke der Division dar. Wird sie zum ersten Mal aufgebaut befindet sie sich auf 100% und vermindert sich dann durch die Verluste von Gefallenen im Kampf und Abnutzung. Falls eine Division versorgt ist, steigt sie langsam wieder auf 100% an (vorausgesetzt Sie weisen IK für die Verstärkung zu). Falls die Stärke jemals auf 0% fallen sollte, wird die Division zerstört. Wenn die Stärke einer Division nachlässt, lässt auch ihre Fähigkeit nach, dem Feind Schaden zufügen zu können. Unabhängig davon, wie ihre anderen Kampfwerte aussehen wird eine Einheit, die fast zerstört ist, wenig zu einem Gefecht beitragen können.

Organisation: Dies ist die aktuelle Orga-

nisationsstufe der Division und stellt ihre interne Befehlsstruktur, zugrundeliegende Kohäsion und Kampfbereitschaft dar. Obwohl dies als Prozentsatz dargestellt wird, ist es vielleicht eher angebracht, sich ihn als maximalen Indexwert vorzustellen. Zu Anfang des Spiels erreicht die Organisationsstufe einer Division gerade mal 40% oder 50%, doch mit dem technologischen Fortschritt werden Sie bald höhere Werte erzielen. Innenpolitische Grundsätze und Ihr Stabs- und Armeechef können die Kapazität einer Division weiter erhöhen- bis zu einem Wert, der 100% sogar überschreitet. Die Organisation kann durch Bombardierung, verlängerter Bewegung (besonders in schwierigem Gelände) und während des Kampfs absinken. Ebenso sinkt er, wenn Ihre Truppen unter Versorgungsmangel leiden, die Divisionen zum ersten Mal oder strategisch umgruppiert wird. Wenn die Organisation auf weniger als 5% absinkt, verliert die Division ihre Kampffähigkeit und macht sich zum Rückzug bereit. Die Organisation wird wieder zurückgewonnen, wenn eine Division versorgt wird und eine Zeit lang stationär (und nicht in ein Gefecht verwickelt) ist. Die Infrastruktur einer Provinz (die die Versorgungseffektivität beeinflusst) und die Moral einer Division wirkt sich auf die Erholungs- (oder Verlust) -Rate der Organisation aus.

Moral: Jede Division verfügt über einen Moralwert, der den Durchhaltewillen darstellt, und ist in fast allen Aspekten dem der Organisation gleich. Er wird auch erst später im Spiel 100% erreichen - dann, wenn die Erfahrung einer Division und die Technologie Ihrer Nation den maximalen Wert, den diese Division erreichen kann, fördert. Solange eine Division versorgt wird und über eine hohe Moral verfügt, wird sie im Gefecht bessere Leistungen erzielen und die Rate, mit der die Organisation im Gefecht sinkt verlangsamt sowie die Wiedergewinnung der Organisation beschleunigt. Die Moral verliert sich langsam während den Gefechten und schnell, wenn Versorgungsmangel herrscht. Wenn sie einmal zu tief fällt (unter 30%) wird auch die Organisationsrate schneller sinken. Wenn die Moral 0% erreicht bricht Ihre Division auseinander und alle fliehen in totaler Verwirrung.

Weichheit: Jede Division verfügt über eine „harte" und „weiche" Komponente ihrer Stärke. Die harte Komponente stellt ihre Rüstung (Panzer, LKWs, Maschinen, usw.), die weiche ihr Personal dar. Der Weichheitswert bezeichnet den Prozentsatz einer Division, der als weiches Ziel eingeordnet werden kann. Dies wirkt sich auf den Typ und den Grad des Schadens aus, den verschiedene feindliche Einheiten während des Gefechts verursachen. Eine Infanteriedivision hat normalerweise einen Weichheitswert von fast 100% , während eine Panzerdivision einen niedrigeren Wert hat (vielleicht so um die 30%).

Panzerbrechende Attacke: Die genaue Bedeutung der Angriffs- und Verteidigungswerte werden mit dem eigentlichen Gefechtsverlauf beschrieben. Im Allgemeinen entspricht dieser Wert aber der Angriffskraft der Division, wenn sie einer feindlichen Division mit vielen „harten" Komponenten (z.B. einem niedrigen Weichheitswert) entgegentritt. Je höher der Angriffswert ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass einem „harten" Ziel (z.B. einer Panzerdivision) Schaden zugefügt wird.

Attacke: Dieser Wert zeigt die allgemeine Angriffskraft der Division an, wenn sie gegen weiche Ziele vorgehen. Ein größerer Wert bedeutet, dass gegen eine Division mit vielen weichen Komponenten (z.B. einer Infanteriedivision) erfolgreich vorgegangen werden kann.

Luftangriff: Wird eine Division von Lufteinheiten angegriffen hat sie die Möglichkeit, zurückzuschlagen und Schaden anzurichten. Der Luftangriffswert zeigt an, zu welchem Grad sie dazu fähig ist. Er verbessert sich, wenn der Division eine Luftabwehrbrigade angeschlossen wird.

Verteidigung: Die Verteidigungsfähigkeit einer Division ist zweigeteilt: Verteidigung und Belastbarkeit. Der Verteidigungswert einer Division wird herangezogen, wenn sie eine Provinz gegen Angriffe verteidigt, die durch den Feind initiiert wurden. Je größer der Wert, desto besser kann die Division sich gegen feindlichen Beschuss halten.

Belastbarkeit - Die zweite Komponente der Verteidigungsfähigkeit einer Division wird benötigt, wenn eine Division aus eigener Initiative eine Provinz angreift. Ein hoher Wert bedeutet, dass sie der feindlichen Gegenoffensive besser widerstehen kann.

Luftverteidigung: Dieser Wert zeigt an, wie gut sich eine Division gegen taktische Bombenangriffe des Feindes wehren kann. Dieser Wert zeigt die Schwierigkeit des Angriffsziels auf sowie dessen Nachgiebigkeit. Er zeigt nicht die Fähigkeit an, mit der zurückgeschlagen werden kann.

Unterdrückung: Dies bezeichnet die grundlegenden Fähigkeiten einer Division, Partisanenaktivitäten in einer Provinz unterdrücken zu können. Der Wert wird von dem Partisanenaktivitätswert (der die Wirkung der Partisanenaktivität bestimmt) einer Provinz abgezogen und kann durch einen Befehl an die Einheit, gegen Partisanenaktivitäten vorzugehen, verbessert werden, was wiederum den tatsächlichen Unterdrückungswert verdoppelt.

Maximalgeschwindigkeit: Die Maximalgeschwindigkeit, mit der sich eine Einheit in normalem, hindernisfreien Gelände bewegen kann. Er verringert sich in unwirtlichem Gelände oder bei rauem Wetter.

Versorgungskonsum: Die Versorgungseinheiten, die eine Division täglich verbraucht ist hier aufgelistet und wird in Abhängigkeit der aktuellen Einheitsstärke variieren. Beachten Sie, dass dies die Summe der Versorgungseinheiten darstellt, die benötigt werden und nicht unbedingt den Wert, den sie tatsächlich erhalten.

Treibstoffkonsum: Jede Division, die ein beliebiges Fahrzeug benutzt, benötigt eine tägliche Treibstoffration (Öl), die der Menge entspricht, die benötigt wird, wenn sie sich gerade bewegt oder in einem Gefecht befindet. Eine stationäre Einheit, die sich nicht im Kampf befindet, benötigt halb so viel Treibstoff. Der Treibstoffverbrauch hängt auch von der aktuellen Stärke der Division ab.

Erfahrung: Jede Division gewinnt an Erfahrung, wenn sie sich in ein Gefecht einschaltet. Eine erfahrene Einheit erhält Kampfboni und tendiert dazu, ihre Organisation und Moral besser zu erhalten als eine Division, die aus einer

Anhäufung Rekruten zusammengesetzt ist. Immer wenn in einer Division Männer fallen und diese durch Verstärkung ersetzt werden verschlechtert sich die Erfahrung dieser Division.

Effektive Versorgungseffizienz: Dies ist die aktuelle Versorgungseffizienzrate der Division, die durch weitere Faktoren bestimmt wird (Details folgen in den Unterabschnitten Transportkapazität und Versorgungseffizienz). Im Allgemeinen entspricht dies der vollen Versorgung einer Einheit oder deren Sanktion durch mangelnde Versorgung.

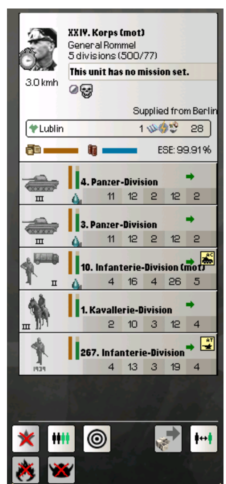
Schaltfläche Brigade zuweisen/abrufen: Falls die Division momentan eine Brigade angeschlossen hat, wird sie durch Klicken auf diese Schaltfläche abgelöst und kehrt in den Personalkräftepool zurück. Wenn der Division keine Brigade angeschlossen ist und sich eine passende im Truppenpool befindet, können Sie durch Klicken auf diese Schaltfläche eine Brigade aus dem Truppenpool einer Division zuweisen.

Schaltfläche Auflösen: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die Division aufgelöst und Wehrfähige Ihrem nationalen Truppenpool zurückgeführt.

Vergessen Sie nicht, dass nicht alle Divisionen desselben Typs dieselben Statistiken aufweisen, da diese davon abhängen, ob die Division auf die neueste Technologie aufgerüstet wurde oder nicht. Die Fähigkeit einer Brigade, die einer Division zugewiesen ist, wird in den Divisionsstatistiken des Informationsfeldes angezeigt. Einige der Divisionsstatistiken werden durch die Erfahrungsstufe der Einheit geändert sowie durch die Fähigkeiten der befehlshabenden Offiziere - ein weiterer Unterschied zwischen zwei sonst identischen Divisionen.

Feldkommandodetails

Korps und Armeen werden erstellt, indem Sie Division in eine größere Streitkraft zusammenlegen- einem Feldkommando. Sehen wir uns einmal zuerst die Information an, die Sie bei der Auswahl eines Feldkommandos haben - eine Zusammenfassung der Divisionen, die das Kommando ausmachen mit ihren kritischsten Statistikwerten.



Kommandoname: Der Name des Feldkommandos erscheint oben im Informationsfeld. Wie bei anderen Divisionen auch, wird der Kommandoname automatisch (in Abhängigkeit ihrer Größe und der Nation) zugewiesen und kann durch Klicken auf den Namen geändert werden.

Kommandeur: Das Porträt und der Name des aktuell befehlshabenden Offiziers erscheint direkt unter dem Feldkommandoname. Wenn Sie auf das Porträt des Offiziers klicken, können Sie einen neuen Kommandeur aus dem Pool der verfügbaren Anführer wählen. Wenn Sie mit der Maus über das Porträt fahren, werden die Statistiken des Offiziers angezeigt. (Details zu der Ersetzung eines Offiziers und die Bedeutung seiner Statistiken werden in einem späteren Unterabschnitt behandelt).

Allgemeine Größe, Stärke und Organisation: Die Anzahl der Divisionen des Feldkommandos erscheint direkt unter dem Namen des Kommandeurs. In Klammern daneben befindet sich die totale Truppenstärke und ihre durchschnittliche Organisationsstufe.

Aktuelle Mission: Die aktuelle Mission, mit dem dieses Kommando beauftragt ist, wird in einem kleinen Kästchen angezeigt. Sie können darauf klicken um ihre Mission auf verschiedene Weise zu ändern (Details zu den Missionen finden Sie später in einem Unterabschnitt).

Schnellstatus-Symbole: Es können verschiedene Symbole in dem Feld unter dem Missionskästchen erscheinen. Die meisten beziehen sich auf den aktuellen Zustand der Versorgung, ob sie eingegraben oder nicht eingegraben sind usw. (alle verfügen über QuickTipps).

Versorgungsquelle: Wenn das Feldkommando versorgt wird, wird die Quelle der Versorgung hier angezeigt. Falls sie nicht versorgt werden, sehen Sie eine Warnmeldung und die Position der Quelle, von der versucht wird, die Versorgung abzuziehen.

Kommandoposition: Hier sehen Sie den aktuellen Aufenthaltsort des Feldkommandos. Wenn Sie auf das Positionskästchen klicken, wird das Informationsfeld der Provinz angezeigt. Befindet sich das Feldkommando momentan in einem Gefecht, ändert sich diese Anzeige und es wird die Zusammenfassung der „Gefechtsschnellanzeige" angezeigt. Diese Anzeige ähnelt der Zusammenfassung, auf die Sie über die Schnelltaste Aktives Gefecht zugreifen.

Tatsächliche Versorgungseffizienz: Dies ist die aktuelle tatsächliche Versorgungseffizienz des Feldkommandos (Details dazu im Unterabschnitt zu Transportkapazität).

Divisionsaufstellung: Das Informationsfeld unter diesem Punkt zeigt vor allem eine rollbare Liste der Divisionen an, die momentan Teil dieses Kommandos sind. Wenn Sie auf eine der Divisionen klicken, wird das Informationsfeld Divisionsdetails (das im vorherigem Abschnitt beschrieben wurde) angezeigt. Zu jeder Division werden folgende grundlegende Details angezeigt:

Divisionstyp: Ein Symbol zeigt den Divisionstyp (Infanterie, mechanisierte Infanterie, usw.) sowie deren technologische Stufe an.

Stärkeleiste: Eine rote Leiste, die die ungefähre Stärke der Division angibt. Wenn Sie mit der Maus über die Leiste fahren, zeigt ein QuickTipp den exakten numerischen Stärkewert an.

Organisationsleiste: Eine rote Leiste, die die ungefähre Stärke der Division angibt. Auch hier finden Sie einen QuickTipp, der den exakten numerischen Organisations-

wert der Division angibt.
Treibstoffstatus-Symbol: Ein kleines Öl-Symbol unter der Stärke- und Organisationsleiste gibt den Treibstoffstatus der Division an. Er erscheint in Blau, wenn die Division versorgt ist und in Rot, wenn das nicht der Fall ist.
Divisionsname: Der Name der Division.
Divisions-Hauptstatistiken: Unter dem Divisionsname sehen Sie eine Zusammenfassung der fünf Statistikwerte der Division, die Sie am häufigsten konsultieren werden. Von links nach rechts sind das die folgenden Werte: Panzerbrechende Attacke, Attacke, Luftangriff, Verteidigung und Luftverteidigung.
Brigade-Symbol: Wenn eine Brigade der Division angeschlossen ist, erscheint diese Information gemeinsam mit der Info zum Brigadetyp in einem Symbol in der rechten Ecke der Divisionsaufstellung.
Priorisiert: Sie können einem Feldkommando den Vorrang geben um sicherstellen, dass die Divisionen unter diesem Kommando als erste jede verfügbare Verstärkung und Aufrüstung erhält. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie dieses Kommando in dieser Hinsicht priorisieren möchten.
Offensiv-Schaltfläche: Im Falle einer Großoffensive können Sie diesem Kommando zusätzlich Treibstoff und Versorgungseinheiten zukommen lassen. Daraufhin wird die Versorgungseffizienz für die nächsten 30 Tage auf 120% gestellt und verbraucht so mehr Versorgungseinheiten und Treibstoff (Details zu Versorgung und Versorgungseinheiten folgen in einem späteren Abschnitt).
Ladeschaltfläche: Hier können Sie ganz schnell einen Befehl für das ganze Kommando erteilen um es auf Transportschiffe zu verladen (falls diese verfügbar sind und genügend Kapazität haben). Die Ladeschaltfläche wird nur angezeigt, wenn Sie sich in einer Provinz mit einem Hafen oder einem Marinestützpunkt befinden.
Umgruppieren: Durch Klicken auf diese Schaltfläche öffnet sich ein Interface, über das Sie Divisionen aus diesem Feldkommando ablösen und es einem anderen, das sich in der Entstehung befindet, zuweisen können.

Feldoffiziere

Der Feldoffizier, den Sie Ihrem Feldkommando zuweisen, hat einen bedeutende Auswirkung auf die Leistung Ihrer Truppe im Gefecht. Jede Nation beginnt mit ihrem eigenen Offizierspool, der zur Befehligung Ihrer Truppen zugewiesen werden kann - jeder hat seine eigenen Eigenschaften und einen von vier möglichen Rängen. Wenn die Truppen eines Kommandeurs kämpfen, wird dieser nach und nach besser und kann irgendwann befördert werden.

Bei der Auswahl eines Feldkommandos wird der momentane befehlshabende Offizier oben im Informationsfeld erscheinen. Wenn Sie mit der Maus über sein Porträt fahren, werden seine persönlichen Statistiken in einem QuickTipp angezeigt. Klicken Sie auf das Porträt, wird Ihr Offizierspool in einer detaillierten Liste mit allen Offizieren angezeigt, die momentan kein Feldkommando befehligen. Wenn Sie auf einen Offizier in der Liste klicken, wird der



aktuelle Feldkommandeur durch ihn ersetzt und dem Offizierspool zugewiesen. Jeder Offizier verfügt über fünf persönliche Werte:
Rang: Der Rang eines Offiziers bestimmt, wie viele Divisionen er effektiv befehligen kann, ohne Sanktionen zu riskieren. In AoD werden vier verschiedene Ränge verwendet: Feldmarschall (befehligt bis zu 12 Divisionen), General (9), Genlt.(3) und Genmaj (1). Wenn er mehr als die ihm zugewiesenen Divisionen während eines Angriffs befehligt, ist das eine Überschreitung des Kommandolimits. Ein Feldmarschall oder General, dessen Armee eine HQ-Division mit einschließt, genießt viele Kommandoboni (und andere Vorteile). Sie können einen Offizier in den nächsten Rang befördern, wenn die Bewertung seiner Fähigkeit mindestens eins ist. Er kann dann mehr Divisionen befehligen, doch wird seine aktuelle Fähigkeitsstufe (um eins) reduziert und auch die Rate, mit der er an Erfahrung gewinnt. Klicken Sie zu seiner Beförderung auf die Schaltfläche befördern.
Fähigkeit: Die Fähigkeit eines Offiziers ist durch seine allgemeine Leistungsfähigkeit gekennzeichnet. Mit zunehmender Kampferfahrung wächst auch seine Fähigkeit. Seiner Truppe fällt dann ein spezieller Kampfbonus zu, der mit der Erfahrung des Offiziers ansteigt. Ein Offizier, der sein Kommandolimit übersteigt, kann seine Truppen nicht effektiv befehligen und jeder Fähigkeitsbonus wird darauf für alle seine Truppen ignoriert. Wenn Sie einen Offizier befördern wird seine Fähigkeit um eine Stufe zurückgesetzt.
Historische Fähigkeit: Es gibt noch einen weiteren Wert, der irgendwo im Spieldesign vergraben ist (psst…bitte nicht den Entwicklern sagen, dass ich Ihnen das verraten habe!) und der die Fähigkeit des Offiziers nach seinen historischen Leistungen bemisst. Die historische Fähigkeitsstufe dient als Modifizierung der Rate, in der an Erfahrung gewonnen wird. Ist die historische Stufe des Offiziers sehr niedrig, tendiert er dazu, viel schneller an Erfahrung zu gewinnen; ist sie hoch, dauert es länger (dies ist ein Modifikator und keine Einschränkung).
Erfahrung: Jedes Mal, wenn ein Offizier eine Truppe in einem Gefecht befehligt und er siegreich daraus vorgeht, gewinnt er etwas an Erfahrung. Irgendwann wird er so viel Erfahrung gewonnen haben, dass seine Fähigkeitsstufe um einen Punkt erhöht wird. Die Rate, mit der ein Offizier an Erfahrung gewinnt hängt von seinem Rang ab und wie oft er sich im Gefecht befindet (und - psst! die Bewertung seiner historischen Fähigkeit spielt auch eine Rolle) Je niedriger der Rang eines Offiziers ist, desto weniger schnell gewinnt er an Erfahrung.
Eigenschaften: Jeder Offizier kann einer bestimmten Doktrin zusprechen oder einen Expertenbereich haben, der am

Ende seiner Statistiken aufgelistet ist. Diese Eigenschaften werden im nächsten Unterabschnitt erklärt und geben spezielle Fähigkeiten oder Boni, die jeder Division, die sich unter seinem Kommando befindet, zugute kommen. Nicht aber, wenn das Kommandolimit überschritten wird - dann gelten diese Vorteile nicht und werden von allen Divisionen abgezogen.

Achten Sie darauf, das Kommandolimit eines Offiziers nicht zu überschreiten! Das ist wahrscheinlich der einzige Grund, weswegen Sie Ihre Chance auf Sieg in einem Gefecht gefährden können. Ein Offizier, dessen Kommandolimit überschritten ist, verliert alle Boni, die aufgrund seiner Eigenschaften und Fähigkeiten der Division, die von ihm befehligt wird, zuteil werden könnten. Außerdem werden die ihm „extra" zugewiesenen Divisionen mit einer zusätzlichen Sanktion versehen.

Sie können, wenn Sie das wünschen, die Aufgabe der Zuweisung und der Beförderung der Offiziere durch Klicken auf die Schaltflächen Automatisch befördern oder Automatisch abkommandieren delegieren. Diese befinden sich am Ende des Offiziersauswahl- Interfaces. Damit wird Ihr Armeechef nach bestem Gewissen selbst agieren. Wenn Sie diese Funktion verwenden, werden die Offiziers-Abkommandierungen jeden Tag um Mitternacht in Bezug zu der Anzahl der Divisionen, die der Offizier momentan befehligt, überprüft und aktualisiert.

Verfügen Sie über mehrere Feldkommandos könnten Sie Ihren Pool an historischen Führern erschöpfen. Sollte dies eintreten werden „gewöhnliche" Offiziere je nach Bedarf erstellt, die keine gute Leistung erzielen, nicht an Erfahrung gewinnen und wieder aus dem Kommando „verschwinden", wenn Sie sie ablösen. Befinden Sie sich in einer solchen Situation, sollten Sie eine historische Führerpersönlichkeit ablösen (die dann wieder in den Pool zurückgeführt wird und den „gewöhnlichen" Offizier ersetzt) und sie dann einem neuen Kommando zuweisen, das ihn wichtiger benötigt. Wenn eine Division des Truppenpools zum ersten Mal zum Einsatz kommt, wird sie auch durch einen gewöhnlich Offizier befehligt werden, wenn sie nicht direkt in ein bestehendes Kommando abkommandiert wird. Vergessen Sie nicht, einer Division einen „echten" Offizier zuzuweisen, sobald diese sich einer Gefechtssituation nähert.

Feldoffiziers eigenschaften

Ein Feldoffizier kann über bestimmte Eigenschaften verfügen, die seinen Befehlsstil bestimmen oder Bereiche offen legen, in denen er ganz besondere Fähigkeiten hat. Falls er über eine solche Eigenschaft verfügt, wird es im QuickTipp beschrieben, auf den Sie zugreifen können, wenn Sie mit der Maus über sein Porträt fahren. Von dieser Eigenschaft profitiert jede Division, die sich unter seinem direkten Kommando befindet. Warnung! Dieser Bonus geht verloren, wenn der Offizier sein Kommandolimit überschreitet.

Logistik-Genie: Dieser Offizier erzielt hervorragende Ergebnisse in der Versorgungs- und Treibstoffeffizienz. Die Divisionen, die er befehligt, verbrauchen weniger.

Defensivdoktrin: Dieser Offizier bereitet seine Truppen gut auf feindliche und Gegenangriffe vor und verbessert damit deren Verteidigungs- Belastbarkeitswerte.

Offensivdoktrin: Dieser Offizier ist ziemlich gut darin, seinen Truppen einen maximalen taktischen Vorteil zu verschaffen und gibt allen Angriffswerten Boni.

Winter-Spezialist: Dieser Offizier eignet sich hervorragend für die Kriegsführung im Winter und führt seine Truppen mit solchem Geschick, dass ihnen keinerlei Sanktionen für die Bewegung oder das Gefecht auferlegt werden.

Schlitzohr: Mit dem Experten in Tarnung und Täuschung werden die Divisionen unter seinem Kommando den Vorteil der Überraschung gewinnen. Sie werden von feindlichen Fliegern schlecht ortbar sein und sind normalerweise der feindlichen Aufklärung total verborgen.

Pionier: Die Divisionen, die sich unter dem Kommando eines Pioniers befinden, können Flüsse überqueren ohne die dafür üblichen Sanktionen für die Bewegung und den Angriff, den anderen Einheiten auferlegt wird, erleiden zu müssen.

Festungsknacker: Dieser Offizier ist ein Experte im Angriff von feindlichen Befestigungen.

Panzerkommandeur: Ein Panzerführer kann die Geschwindigkeit seiner Truppen erhöhen und wenn es sich dabei im Besonderen um Panzerdivisionen handelt, kann er ihre Angriffsfähigkeiten verbessern und sogar einen plötzlichen und vernichtenden Sieg erzielen, indem er blitzartig durch die feindlichen Linien prescht.

Kommando: Ein Führer mit der Eigenschaft Kommando bietet den Spezialeinheiten wie Fallschirmjägern, Gebirgsjägern und der Marineinfanterie einen großen Bonus - sowohl für ihre Angriffs- als auch Verteidigungswerte.

Alte Garde: Dieser Offizier ist von der alten Schule und nicht gerade einfallsreich. Weder er noch seine Division, die sich unter seinem Befehl befinden, werden im Gefecht viel lernen und deswegen die Rate, mit der sie an Erfahrung gewinnen, verlangsamen.

Feldkommandos auswählen und organisieren

Sie können auf verschiedene Weise einen Feldkommando auswählen:

- Klicken Sie auf das Symbol auf der Hauptkarte. Falls in der Provinz mehr als ein Feldkommando gültig ist, sehen Sie einige schmale Leisten, die über dem Symbol erscheinen. Durch wiederholtes Klicken können Sie durch die Feldkommandos in dieser Provinz schalten oder auf eine der schmalen Leisten klicken um eine spezielle Truppe auszuwählen.
- Klicken und halten Sie die linke Maustaste gedrückt und wählen Sie durch Ziehen des Mauszeigers einen Teil auf der Karte aus. Wenn Sie die Maustaste loslassen, erscheint jedes Kommando, das sich in dem markierten Ausschnitt befindet, im Informationsfeld aufgelistet; klicken Sie dann einfach auf das Kommando um es aus der Liste auszuwählen.
- Klicken Sie in der Hauptkarte auf eine Provinz um eine Liste der Feldkommandos zu erhalten, die sich dort

befinden und klicken Sie auf ein Kommando auf der Liste.

- Klicken Sie auf die Landtruppen-Schnellschaltfläche und wählen Sie dann ein Feldkommando aus der Liste aller Feldkommandos aus. Damit zentrieren Sie auch die Karte auf die Position des Feldkommandos.
- Sie können auch einige Tabellen im Statistikordner aufrufen um ein Feldkommando auszuwählen, indem Sie auf den Namen der Einheit im Diagramm doppelklicken
- Halten Sie die Umschalttaste auf Ihrer Tastatur gedrückt um mehrere Feldkommandos auszuwählen (diese müssen nicht alle in derselben Provinz sein). Wenn Sie dabei auf ein ausgewähltes Kommando klicken, wird dieses demarkiert.
- Beachten Sie, dass Sie auch mit der „Linksklick-und-Ziehen"- Methode mehrere Kommandos auswählen können.

Sie können mehrere Feldkommandos zu einer einzigen neuen Streitkraft zusammenlegen, wenn diese sich in derselben Provinz aufhalten. Wählen Sie dazu die Feldkommandos, die Sie zusammenlegen möchten, mit einer der oben genannten Methoden aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Zusammenlegen unten im Informationsfeld. Denken Sie daran, dass der Offizier mit dem höchsten Rang den Befehl über diese Truppe übernimmt (die anderen Kommandeure kommen in den Führerpool zurück). Wenn Sie Ihre eigenen Offiziere auswählen möchten, vergessen Sie nicht zu überprüfen, ob er auch Gesamtanzahl der Divisionen, die Sie ihm zuweisen möchten, befehligen kann. Ersetzen Sie ihn andernfalls. Wenn Sie die Funktion Automatisch abkommandieren verwenden um Ihre Offiziere zuzuweisen sollten Sie bis nach Mitternacht warten und Ihnen dann erst Befehle erteilen. Ihr Armeechef wird nämlich den Offizier nicht vor Mitternacht austauschen und falls ein Feldkommando gerade eine Mission ausführt oder sich mitten im Gefecht befindet, wird der Offizier überhaupt nicht ausgetauscht.

Sie können ein Feldkommando in zwei separate Kommandos teilen, indem Sie die Truppe auswählen und dann im Informationsfeld auf die Schaltfläche Umgruppieren klicken. Im Informationsfeld wird dann eine Liste der jeweiligen Divisionen des bestehenden Kommandos aufgezeigt. Klicken Sie auf die kleine „+"-Schaltfläche neben den einzelnen Divisionen um sie von diesem Kommando abzurufen und einer neuen zuzuweisen. Wenn Sie es einem Armeechef genehmigen, die Führer für Sie auszusuchen, wird er einen passenden Offizier aus Ihrem Führerpool abkommandieren, der das Kommando nach Mitternacht übernimmt. Falls Sie Ihre eigenen Offiziere abkommandieren möchten, wird die neue Truppe von einem „gewöhnlichen" Führer befehligt. Also vergessen Sie nicht, einen kompetenteren Führer auszusuchen (falls Sie einen im Führerpool haben), nachdem Sie die neue Truppe erstellt haben.

Kurzbefehltasten

In Arsenal of Democracy haben Sie mit den Kurzbefehltasten zu einem späteren Zeitpunkt Zugriff auf bis zu zehn verschiedene Truppen. Wählen Sie jede Division, ein Feldkommando oder sogar mehrere Feldkommandos mit den oben beschriebenen Methoden aus. Halten Sie bei Ihrer Auswahl die Strg-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann eine beliebige Zahlentaste auf Ihrer Tastatur (nicht auf dem numerischen Zahlenblock). Sie können zu einem späteren Zeitpunkt auf Ihre Auswahl zurückgreifen, indem Sie die Zahlentaste ein weiteres Mal drücken (ohne die Strg-Taste gedrückt zu halten) und wenn Sie noch einmal auf die Zahlentaste drücken wird die Karte um Ihre Auswahl zentriert. Sie können dieselbe Technik mit Ihren Luft- und Marinetruppen anwenden und es können bis zu zehn dieser Auswahlen gespeichert werden. Wenn Sie einem Kurzbefehl, der bereits einer Auswahl zugewiesen ist, eine neue Auswahl zuweisen, wird die alte mit der neuen Auswahl überschrieben. Diese Funktion ist sehr nützlich, in Multiplayer-Spielen aber äußerst wichtig, wenn Ihre Hausregeln davon abraten (oder sogar verbieten) ein Spiel anzuhalten, da Sie die Kurzbefehle auch so einrichten können, dass Sie zu wichtigen Schauplätzen, die weit entfernt liegen, springen können.

Divisionen aus dem Truppenpool einsetzen

Nachdem ein Produktionsauftrag gestellt wurde, wird die neu aufgebaute Division in den Truppenpool gestellt, wo sie auf weitere Befehle wartet. Drücken Sie auf die Truppenpool-Schnellschaltfläche um eine Liste aller Truppen zu sehen, die auf ihren Einsatz warten und wählen Sie dann eine Einheit aus, die aufgestellt werden soll. Die Hauptkarte zeigt alle gültigen Aufstellungspositionen in grün an und das Informationsfeld zeigt eine Liste der Feldkommandos an, zu der diese Einheit hinzugefügt werden kann. Wenn Sie auf der Karte auf eine Provinz klicken. werden die Truppen dort aufgestellt. Wenn Sie auf ein Feldkommando klicken, wird die Division diesem Kommando zugewiesen. In beiden Fällen geschieht das unverzüglich.

Sie sollten neue Truppen in den meisten Fällen relativ schnell zum Einsatz bringen, da sie sonst nicht mit dem Aufbau ihrer Organisation beginnen, nicht aufgerüstet werden und nicht von Technologien, die Sie bereits erforscht haben, als der Produktionsauftrag gestellt worden war, profitieren. Sie erhalten auch keinen Versorgungskonsumvorteil, wenn Sie Ihre Truppen im Pool lassen, da sie - im Einsatz oder nicht - ihre tägliche Versorgungsration verbrauchen. Sie verlieren außerdem 2 Punkte der Transportkapazität (siehe unten) bis die Truppe zum Einsatz kommt.

Brigaden zuweisen

Sie können eine Brigade fast genauso wie eine Division an ein Feldkommando zuweisen. Sie müssen lediglich die Division bestimmen, die in diesem Kommando die Brigade erhalten soll. Eine zweite Methode, eine Brigade

zuzuweisen ist - und ich empfehle Ihnen diese Methode für eine einfache Aufstellung - die Division auszuwählen, an die die Brigade angeschlossen werden soll, dann auf die Schaltfläche Brigadenzuweisung klicken um alle Brigaden anzusehen, die sich momentan im Truppenpool befinden und dann einfach von dort auf die gewünschte Brigade klicken. Sie können jeder Division nur eine Brigade zuweisen und es gibt Einschränkungen im Brigadetyp, der von einer Division aufgenommen werden kann. In den Diagrammen der beigefügten PDF-Datei wird dies genau dargestellt. Im Allgemeinen muss es sich nur um eine Einheit des allgemeinen Einheitentyps halten.

Transportkapazität und Versorgungseffizienz

Nachdem wir uns nun die internen Details der Divisionen und Kommandos angeschaut haben und wissen, wie neue aufgestellt werden, können wir uns jetzt den nächsten wichtigen Komponenten eines erfolgreichen militärischen Wagnis zuwenden: der Versorgung. Dazu müssen wir erst mal wissen, was die Transportkapazität und die Versorgungseffizienz einer Nation bedeuten.

Wenn Sie sich vielleicht aus dem Produktionsabschnitt erinnern, ist die Transportkapazität (TK) eine Abstraktion, die in Arsenal of Democracy verwendet wird, um die allgemeine Fähigkeit einer Nation zu bezeichnen, Güter und Materialien transportieren zu können. Es ist das Produkt der Industriekapazität Ihrer Nation, modifiziert durch die verfügbare Technologie. Sie wird durch das Senden von Versorgungseinheiten und Treibstoff an Ihre Streitkräfte verbraucht. Außerdem wird sie von jedem Element, das momentan im Truppenpool auf seinen Einsatz wartet sowie von jeden Divisionen, die strategisch umgruppiert werden, konsumiert. Für weitere Abzüge in der TK sind die von Ihnen besetzten feindlichen Provinzen verantwortlich. Solange Sie sich sorgfältig darum kümmern, dass die gesamte Transportkapazität Ihren täglichen Verbrauch übersteigt, sollten Sie wenig Probleme mit der Versorgung der Truppen auf dem Feld haben.

Wenn Sie mit der Maus über das TK-Symbol in der oberen Menüleiste fahren, sehen Sie eine Aufgliederung Ihres aktuellen TK-Konsums und darunter Ihre Basis-Versorgungseffizienz (BVE). Das ist der theoretische Maximalwert der Effizienz, die Sie unter idealen Bedingungen erzielen können. Für die Truppen im Feld wird er allerdings weiter modifiziert durch die lokale Infrastruktur, die die Fähigkeit darstellt, Versorgungseinheiten an ihre Truppen liefern zu können. Die Tatsächliche Versorgungseffizienz (TVE) ist demnach die Versorgungseffizienz, die durch die Infrastruktur bestimmt ist. Sie kann weiter reduziert werden, falls eine feindliche Bombertruppe bestimmte Bombardierungskampagnen gegen die Provinz führt (diese Missionen werden im Abschnitt Luftgefecht beschrieben)

Aufgrund seiner weitreichenden Auswirkungen kann die Wichtigkeit des Werts der tatsächlichen Versorgungseffizienz nicht genug geschätzt werden. Eine Division, die sich in einer Provinz mit einer niedrigen TVE befindet, wird erhöhte Abnutzungsraten und verlangsamte Bewegungsgeschwindigkeiten haben und es wird weitaus länger dauern, bis sie aufrüsten oder an Stärke und Organisation wieder gewinnen können. Während des Gefechts trägt eine niedrige TVE dazu bei, dass die Moral und Organisation schneller verloren geht, die Truppen möglicherweise ihren Angriff abbrechen und mehr Verluste verzeichnen. In Kombination mit anderen möglichen Modifikatoren (Gelände, Wetter, Klima und feindliche logistische Angriffe) kann sich es für eine Truppe regelrecht selbstmörderisch auswirken, wenn sie dort verbleibt.

Nur zwei Dinge können getan werden um diese potentiell vernichtende Wirkung abzuwenden. Eine Hauptquartier-Division hat den Effekt, dass sich die TVE für alle Division merklich im Radius der Provinz, in der sie sich aufhalten, erhöht. Sie haben auch die Möglichkeit, der Offensive ein Feldkommando zu schicken, was die Versorgungseffizienz auf 120% für die nächsten 30 Tage erhöht und den Verbrauch von Versorgungseinheiten verdoppelt.

Abnutzung

Dies ist eine eher harmlose Wirkung der niedrigen Versorgungseffizienz auf Ihre Truppen. Jede Truppe, die nicht genügend Versorgungseinheiten erhält, wird unter Abnutzung leiden, die sowohl die Stärke als auch die Organisation Ihrer Truppe beeinträchtigt. Im „wirklichen Leben" heißt das nicht unbedingt, das die Soldaten ums Leben kommen, doch der Versorgungsmangel kann zu allerlei Beschwerden führen, wodurch die Soldaten zu krank zum kämpfen werden oder das Material unter Bedingungen verwendet wird, die nicht seiner Entwicklung entspricht und deswegen kaputt geht. Der Grad der Abnutzung wird durch die tatsächliche Versorgungseffizienz einer Provinz bestimmt und ist durch das Gelände, die Wetterbedingungen und das Klima modifiziert. Das alles fordert seinen Tribut und kann Ihre Truppen genauso hart treffen, wie jeder direkte feindliche Angriff. Sie sollten deswegen alles dafür tun, Ihre Truppen nicht in eine Situation zu bringen, in der die Abnutzung hoch ist, außer Sie erhalten dadurch einen enormen strategischen Vorteil, der nicht auf anderem Wege erzielt werden kann.

Versorgungsketten

Nachdem wir uns die Transportkapazität und die Versorgungseffizienz angesehen haben, können wir uns der Versorgung Ihrer Truppen zuwenden. Im „wirklichen Leben" ist die Logistik des Versorgungsmanagements ziemlich komplex und zeitaufwendig und es zählt nicht unbedingt zu den

Versorsorgungs-effizienz

BVE = Totale TK / Verbr. TK (biz zu 100%)
TVE = BVE x Provinzinfrastruktur
(TVE beeinflusst Bewegung, Abnutzung, tatsächl. Stärke und Organisationswerte)

Transportkapazität

TK = IK-Ausgabe x 1, 5 x techn.Modifizierer
1 Treibstoff -Transport braucht 1 TK
1 Vers.-E.-Transport braucht 1 TK
Kontrollerhalt einer nicht- nationalen Provinz braucht 1 TK
Jede Einheit im Truppenpool braucht 2 TK
Jede strategisch umgruppierte Division braucht 2 TK

interessantesten oder unterhaltsamen Dingen des Spiels. Deswegen ist dies in Arsenal of Democracy durch die beiden Konzepte der Transportkapazität und der Versorgungseffizienz abstrahiert. Bleiben noch die Versorgungsketten, denen Sie besondere Aufmerksamkeit zuwenden sollten. Der Einfachheit halber verwende ich in diesem Abschnitt den Begriff „Versorgungseinheiten" für die Versorgungseinheiten und den Treibstoff (Öl), den ihre Divisionen benötigen. Sie müssen sich um beides kümmern.

Eine Versorgungskette ist der eigentliche Weg, den Ihre Versorgungseinheiten zurücklegen müssen um Ihre Truppen zu erreichen. Er beginnt an einem mit Versorgungseinheiten ausgestattetem Depot und folgt dann in einer ununterbrochenen Linie durch benachbarte Provinzen, bis er ihre Divisionen erreicht. Wenn diese Kette unterbrochen wird, können die Versorgungseinheiten Ihre Truppen nicht erreichen und diese böse Abnutzungserscheinungen spüren, die ihre Stärke und Organisation reduzieren. Eine Versorgungskette muss durch befreundete Provinzen organisiert werden. Eine befreundete Provinz ist eine Provinz, die durch Sie oder Ihre Verbündeten kontrolliert wird oder die einer Nation angehört, mit der Sie ein Abkommen über eine Durchmarschgenehmigung haben. Sie können die Versorgung nicht durch feindliche Provinzen leiten oder durch solche, die neutralen Nationen angehören (außer wenn Sie ein Abkommen über eine Durchmarschgenehmigung haben). Sie können die Versorgung nicht direkt über Wasser führen, aber Sie können ein neues Depot in einer von Ihnen kontrollierten Küstenprovinz erschaffen und dann die Versorgungseinheiten mit Konvois (normalerweise von Ihrer Hauptstadt aus) dorthin transportieren.

Sie können auch durch einen Verbündeten versorgt werden - vorausgesetzt, dass die über die nötigen Versorgungseinheiten in ihren Depots verfügen. Dies mag ihre Versorgungsfähigkeiten unnötig strapazieren und eventuell sogar Probleme verursachen, falls verbündete Truppen sich in demselben Gebiet konzentrieren. Behalten Sie sich im Hinterkopf, dass auch das Gegenteil eintreten kann und Ihre Verbündeten Versorgungseinheiten von Ihnen abziehen können (und sie werden nicht danach fragen, weswegen es ratsam ist, zusätzliche Versorgungseinheiten in Ihrem Depot zu verwahren).

Versorgungsketten werden automatisch für Sie geschaffen, wenn eine Ihrer Divisionen einen ununterbrochenen Weg von ihren Provinzen zu einem befreundeten Depot mit den nötigen Versorgungseinheiten finden kann. Es wird angenommen, dass die notwendigen Versorgungseinheiten die Provinzgrenze ohne größere Umstände erreichen, so dass die Berechnung der TVE nur in den Provinzen angewandt wird, die von Ihren Truppen besetzt werden, also nicht auf alle Provinzen in der Kette. Diese Abstrahierung (und etwas falsche Annahme) wird gemacht, damit die CPU nicht unnötig belastet wird, was zu einer Verlangsamung des Spiels führen würde und damit Ihnen nicht die zusätzliche Belastung zufällt, die genaue Route Ihrer Versorgungskette kalkulieren zu müssen, wenn mehrere Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Ist die Versorgungskette einmal etabliert, wird immer zuerst von der nächstgelegensten Quelle abgezogen. Dies kann durchaus ein verbündetes Depot sein, vorausgesetzt, es verfügt über die notwendigen Versorgungseinheiten. Falls diesem Depot die notwendigen Versorgungseinheiten fehlen, wird das zweitnächste Depot verwendet usw. Solange wie Sie oder Ihre Verbündeten irgendwo über ein Depot verfügen, dass Sie erreichen können, werden Sie nicht unter Versorgungsmangel leiden.

Der Versorgungs-Kartenmodus zeigt alle Provinzen an, die momentan Versorgungseinheiten empfangen könnten - was nicht heißt, dass die Versorgungseinheiten tatsächlich dort zur Verfügung stehen. Wenn Sie von Ihrer Hauptstadt abgeschnitten werden - oder falls Ihnen die Versorgungseinheiten und der Treibstoff in Ihrem nationalen oder einem verbündeten Lager fehlen, haben Sie ein Problem. Am besten überprüfen Sie den aktuellen Versorgungsstatus Ihrer Division über das Feldkommando. Ein kleiner Punkt im Statusbereich zeigt an, dass das Feldkommando versorgt ist und die entsprechende Versorgungsquelle wird direkt darunter angezeigt. In der Anzeige sehen Sie auch, wenn das Feldkommando nicht versorgt wird.

Versorgung in Übersee

Während Versorgungsketten automatisch erstellt werden, erfordert die Versorgung in Übersee auch, dass Güter aus Ihrer Hauptstadt (in denen sie hergestellt und gelagert werden) zu einem Depot transportiert werden, dass als Versorgungsquelle für Ihre Truppen dient. Sie können diese automatisch mit der Option Automatisch Versorgungskonvois zusammenstellen/zerstören im Interface des Konvoi-Managements (zu dem Sie über den Produktionsordner zugreifen) einrichten. Vielleicht ziehen Sie es vor, sie über dasselbe Interface selbst zu erstellen um zusätzliche Versorgungseinheiten aufzubauen. Vergessen Sie nicht, die Materialien, die diese Konvois transportieren, genaustens zu definieren; falls dieses Depot auch ein Sammelpunkt für Öl aus lokalen Provinzen ist, müssen Sie auch sicherstellen, dass die Konvois, die Güter zurück in die Hauptstadt transportieren, keine Ölreserven aus den Depots mitnehmen.

Versorgung zu Luft

In extremen Situationen kann Ihr Feldkommando vollständig von der Versorgung abgeschnitten werden. In solchen Fällen ist es möglich, Transportflugzeuge zu verwenden, die die Versorgungseinheiten zu Ihren eingekreisten Trup-

pen transportieren. Das ist aber ziemlich kostenaufwendig und ineffizient - nicht zu erwähnen, dass die feindlichen Jäger ihr bestes geben, Ihre Transporte vom Himmel zu holen. Wenn Sie die Luftversorgung wählen, entsteht in den Provinzen ein neues Depot, an das die Versorgungseinheiten geliefert wird und das danach durch den Feind erobert werden kann. Deswegen sollte diese Art der Versorgung nur kurzfristig als Notlösung dienen. Details zur Zuweisung dieser Mission erhalten Sie im Abschnitt Luftgefecht.

Verstärkung

Eine Einheit, die versorgt ist und Verluste verzeichnet hat kann durch Verstärkung wieder ihre volle Stärke erlangen. Weisen Sie dazu nationale IK an die Verstärkung zu. Die Details werden dann automatisch für Sie ausgeführt, indem die notwendige Personalkraft und IK nach und nach abgezogen wird um Ihre Divisionen zu verstärken. Dies kann etwas dauern und die hinzugefügte Verstärkung wird die Erfahrung Ihrer Einheiten etwas schwächen, da diese Verstärkungen aus neuen Rekruten bestehen und nicht aus kampferprobten Veteranen. Wenn Sie die Schaltfläche Priorisieren in Ihrem Feldkommando klicken, wird der Verstärkung Vorrang eingeräumt. Es wird jedoch einige Zeit in Anspruch nehmen, bis die Verluste wieder ausgeglichen sind. Sie können verhindern, dass Ihre Division Verstärkung erhält, indem Sie ihr überhaupt keine nationale IK zuweisen, was heißt, dass keine Ihrer Divisionen jemals wieder zu ihrer vollen Stärke zurückkehrt.

Aufrüsten

Neue Technologien stehen Ihren Truppen zur Verfügung, sobald die Forschung beendet ist. Um Ihre Truppen aufzurüsten, müssen Sie einen Teil Ihrer nationalen IK dafür zuweisen und die Truppen müssen versorgt sein, bevor Sie die Aufrüstung empfangen können. Ihre Erfahrung wird dadurch nicht beeinträchtigt, doch es kann eine Weile dauern, bis Sie neue dazu gewinnen. Genauso wie der Verstärkung kann den Einheiten Vorrang über die Schaltfläche Priorisieren im Informationsfeld des Feldkommando gegeben werden. Einheiten im Truppenpool werden solange nicht aufgerüstet, bis Sie zum Einsatz kommen und jede Einheit, die zum Zeitpunkt des Erscheinens der neuen Technologie nicht versorgt gewesen waren, steht die Aufrüstung erst nachdem sie versorgt wurden zur Verfügung.

Auflösen

Um eine Division aufzulösen gehen Sie zum Informationsfeld Divisionsdetails und klicken Sie auf die Schaltfläche Auflösen. Dadurch werden Personalkräfte in den nationalen Personalkräftepool zurückgeführt (falls dort Platz ist), ihre Erfahrung geht dabei aber genauso wie die ursprüngliche Investition an IK, die zu ihrem Aufbau benötigt wurde, verloren. Sie werden diese Option wahrscheinlich nur dann gebrauchen, wenn Sie Ihre allgemeine nationale Truppenstärke reduzieren möchten um Transportkapazität einzusparen oder den Betrag, den Sie zur Herstellung der Versorgungseinheiten aufwenden müssen. Vergessen Sie nicht, dass Divisionen, die Öl verbrauchen, dies nur in Bewegung oder im Gefecht tun, weswegen Öllagerungen erhalten bleiben können, indem Sie die Truppen stationär halten.

Einfache Armeebewegung

Solange sie nicht kämpfen, können Sie Feldkommandos befehlen, von einer Provinz in die andere zu marschieren. Wählen Sie die Truppe (oder Truppen), die Sie bewegen möchten und rechtsklicken Sie auf die Provinz, in die sie vorrücken soll. Es erscheint ein Bewegungspfeil und die Truppe beginnt darauf, sich in die Provinz zu bewegen (ein blauer Pfeil gibt an, dass Sie sich in eine befreundete Provinz bewegen, ein roter Pfeil, dass es sich um feindliches Territorium handelt). Es muss sich nicht um eine benachbarte Provinz handeln, in die sie sich von der aktuell besetzten Provinz aus bewegen. Jedoch muss gewährleistet sein, dass das Feldkommando weder Wasser überqueren muss noch neutrales Territorium betreten, wenn es sich in diese Provinz bewegt. Sie können sich nur in eine eigener Provinz, die eines Verbündeten oder in eine Provinz, die zu einem neutralen Land gehört und mit dem Sie ein Abkommen über eine Durchmarschgenehmigung haben, sowie auf feindlichem Territorium bewegen.

Die Zeit, die Sie für die Bewegung in eine benachbarte Provinz aufwenden müssen, hängt von deren Gelände und den Wetterbedingungen ab (nicht von der Provinz, die gerade besetzt wird). Die Bewegungsrate wird durch die langsamste Division dieses Kommandos und der TVE der Provinz bestimmt. Die ETA (Erwartete Ankunftszeit) wird in der Anzeige des Feldkommandodetails unter dem Missionskästchen angezeigt, worauf die Mission aktualisiert wird um die sich bewegende Truppe anzuzeigen. Sollten die Bewegungsbedingungen die ETA ändern, wird dies überprüft und angezeigt. Mit der Bewegung färbt sich der blaue Bewegungspfeil dunkler um den Bewegungsfortschritt anzuzeigen. Wenn Sie die Einheit anhalten und den Befehl widerrufen möchten, wählen Sie sie aus und rechtsklicken sie in die Provinz, in der sie sich gerade befindet.

Wenn Sie die Strg-Taste beim Rechtsklick auf die „Ziel"-Provinz gedrückt halten, erscheint das Befehls-Interface (das Sie im Kampf intensiv verwenden werden). Für einfache Bewegungen sollten Sie die „Angriffs"-Mission wählen, da ein Angriff auf eine befreundete Provinz automatisch als Bewegungsbefehl dorthin angesehen wird. Sie sehen das Datum und die Zeit, an dem die Truppe voraussichtlich ankommen wird und Sie können diese Werte beliebig zu einen späteren Zeitpunkt ändern - was sehr nützlich für die Abstimmung der Ankunft von mehreren Einheiten ist. Die Einheit beginnt sich erst zu bewegen, wenn Sie die Schaltfläche OK klicken und damit den Befehl erteilen.

Wenn Sie in eine entferntere Provinz marschieren, ist der automatisch für Ihre Truppen ausgewählte Weg vielleicht nicht der, den Sie benutzen wollen. Das kann von einem Gelände, das durchquert werden muss abhängen oder wenn Sie Ihre Truppen verdeckt halten und sie deswegen

nicht zu nah an feindliche Grenzen vorbeiführen wollen. Vielleicht wollen Sie sie auch von einem Gebiet fernhalten, das häufig bombardiert wird. Was immer Ihr Grund - Sie können den Weg, den Ihre Truppen benutzen sollen selbst auswählen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und dann mit einem Rechtsklick die einzelnen Provinzen auswählen, durch die ihre Truppen sich bewegen sollen. Sie können die Verwendung der Umschalt- und Strg-Taste kombinieren um Ihre Befehle weiter zu verfeinern.

Truppen auf Schiffen transportieren

Um Landtruppen über Wasser zu transportieren zu können, benötigen Sie Marinetransportschiffe. Jeder Schifftransport verfügt über genügend Kapazität für eine Division mit - falls nötig - einer angeschlossenen Brigade. Um ein Feldkommando transportieren zu können müssen Sie entweder über genügend Transportschiffe verfügen oder aber Ihre Truppe auf die passende Größe umorganisieren. Danach gibt es zwei Möglichkeiten, wie Sie ein Feldkommando auf ein Transportschiff laden können. Falls sich die Truppe in einem Hafen befindet, der über die Transportschiffe verfügt, die Sie benutzen wollen, können Sie Ihre Truppe auswählen und auf die Schaltfläche Auf Transport laden klicken. Die Truppe wird dann sofort aufgeladen und Sie können Befehl auf Transport geben. Die andere Option, wie Sie Truppen laden können wird verwendet, wenn sich die Transporter in einer benachbarten Seezone befinden (d.h., wenn sich Ihre Truppen nicht im Hafen befinden). Wählen Sie Ihre Truppen aus und rechtsklicken Sie auf Ihre Transporter um den Befehl zum Laden zu erteilen. Dieser Prozess nimmt einige Zeit in Anspruch währenddessen Ihr Feldkommando und Ihre Transporter feindlichen Angriffen ausgesetzt sind. Sollte dies der Fall sein, kann der Ladeprozess solange angehalten werden bis der Feind vertrieben ist, worauf die Beladung wieder fortfährt. Falls Ihre Marine sich nicht gegen den Angriff verteidigen kann, wird der ganze Prozess aufgegeben (aber zum Glück bleibt Ihr Feldkommando intakt). Ist der Ladeprozess beendet, können Sie die Transporter auswählen und ihnen Befehle erteilen.

Das Entladen von Transportern geschieht automatisch wenn ihr Ziel ein Hafen ist. Wenn Sie möchten, können Sie Ihre Truppe von einem Transporter entladen, wenn dieser sich in einer benachbarten Seezone einer befreundeten Provinz befindet. Wählen Sie dazu den Transporter und klicken Sie auf die Schaltfläche Entladen. Damit wird das Feldkommando automatisch gewählt und Sie können mit einem Rechtsklick die Provinz auswählen, in der die Truppe entladen werden soll. Dies kann wiederum einige Zeit in Anspruch nehmen, während der Sie einem feindlichen Angriff ausgesetzt sind. Im Gegensatz zum Ladeprozess kann dies katastrophale Folge haben, dann nämlich, wenn das Schiff versenkt wird und mit ihm auch Ihre Truppen. Wie Sie vielleicht schon aus den vorangegangenen Kommentaren schließen ist das Be- und Entladen Ihrer Truppen in einem befreundeten Hafen schneller und sicherer und falls möglich sollten Sie das Be- und Entladen in „unmittelbarer Umgebung" für Notfälle vorbehalten.

Wenn Sie Truppen in einer benachbarten Provinz entladen möchten, die sich in Feindeshänden befindet, können Sie dies mit der Entlademethode in der unmittelbaren Umgebung einer Seezone oder über die „Amphibische Landung"-Mission zu Wasser tun. Für einen solchen Angriff muss die Provinz über einen Strand verfügen.

Strategische Umgruppierung

Zur einfachen Umgruppierung von Landtruppen zu weiter entfernten Einsatzorten ist es normalerweise einfacher, ihnen einen Befehl zur strategischen Umgruppierung zu erteilen, anstatt sie physisch dorthin zu bewegen. Obwohl dies normalerweise etwas mehr Zeit in Anspruch nimmt hat diese Technik mehrere Vorteile. Der erste ist, dass es einfacher ist, diesen Befehl zu erteilen. Ein weniger offensichtlicher Vorteil ist es, dass die Truppen während ihrer Umgruppierung keine Abnutzung oder einen feindlichen Angriff erleiden - was beides seinen Tribut fordert. Die strategische Umgruppierung benötigt 2 TK von ihrer nationalen Transportkapazität für jede Division, die auf diese Weise umgruppiert wird.

Einen Befehl zur strategischen Umgruppierung zu erteilen ist erstaunlich einfach. Wählen Sie das Feldkommando aus, das Sie umgruppieren möchten, halten Sie dann die Strg-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt und rechtsklicken Sie auf die Provinz, in der die Truppe neu eingesetzt werden soll. Es muss sich um eine Provinz handeln, die von ihnen kontrolliert wird - nicht einer, die durch einen Verbündeten kontrolliert wird - und es muss eine Landverbindung auf freundlichem Territorium zwischen dem aktuellen und dem neuen Einsatzort existieren. Da Sie die Kombination aus Strg-Taste und Rechtsklick verwenden, wird das Befehls-Interface angezeigt, wo Sie lediglich die Option Strategische Umgruppierung auswählen. Das exakte Ankunftsdatum wird angezeigt (in diesem Fall ist es exakt und Sie können es nicht ändern) und Sie können dann auf die Schaltfläche OK drücken um Ihren Befehl zu erteilen (oder klicken Sie auf Abbrechen, falls Sie es ich anders überlegt haben).

Das Feldkommando wird sofort von der Karte entfernt und mit einem Vermerk über seinen neuen Einsatzort mit dem genauen Datum und Ankunftszeit in den Truppenpool zurückgeführt. Während dieser Zeit können Sie Ihre Befehle weder ändern noch abbrechen. Falls die Zielprovinz vor ihrer Ankunft in Feindeshände fallen sollte, werden sie in das erste verfügbare und freundliche Territorium platziert, das sich entlang der Route befindet, die sie normalerweise eingeschlagen hätten.

Transport von Fallschirmjägern

Im Gegensatz zu Marinetransportern, die jeden Typ einer Landdivision befördern können, können Lufttransporter nur Luftinfanterie-Einheiten befördern. Jeder Lufttransport kann eine Division Fallschirmjäger aufnehmen und die Belade- und Entlademethode gleicht mehr oder weniger der

für Marineschiffe. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie eine Zielprovinz auswählen müssen, in die die Fallschirmjäger abspringen können oder einen Luftstützpunkt, an dem die Transporter landen und ihre Truppen entladen können.

Einfaches Landgefecht

Überblick

Jetzt, da wir die Details zu Ihren Truppen, der Verstärkung, der grundlegenden Bewegung und Versorgung kennen, können wir damit beginnen, den Ablauf des Kampfes zu besprechen. Um nicht zu viele Optionen und Varianten auf einmal einzubringen, fangen wir damit an, darauf zu schauen, was passiert, wenn eine Ihrer Landtruppen eine feindliche Landtruppe angreift - ein einfaches Einzelgefecht zwischen zwei gegnerischen Feldkommandos also. Damit werden die grundlegenden Regeln eingeleitet, die den Kern des Gefechtssystems in Arsenal of Democracy bilden. In den folgenden Abschnitten sehen wir uns komplexere Situationen an, in denen mehrere Truppen beteiligt sind und die Luftwaffe und Marineinfanterie mit einbezogen wird.

In Arsenal of Democracy stellt das Gefecht den Kampf über die Kontrolle von großen Provinzen dar und sollte eher als eine Kampfserie angesehen werden anstatt als Einzelkampf zwischen zwei großen Truppen. Die Gefechte können in Abhängigkeit zu der beteiligten Truppengröße und den Verteidigungsvorkehrungen des Feindes oft bis zu Stunden, Tage oder sogar Wochen dauern. Es wird in einer Serie von Gefechtsrunden solange weitergeführt, bis eine Seite siegt oder ihr befohlen wird, sich aufzulösen. Ist der Verteidiger siegreich oder der Angreifer bricht den Angriff ab, bleiben die Dinge auf ihrem Status Quo. Entscheidet sich der Verteidiger zu fliehen oder wurde gezwungen, sich vollständig zurückzuziehen, wird der Angreifer sich in die Provinz bewegen um die letzten Widerstandsnester auszuheben und die Besetzung der neu eroberten Provinz zu beginnen.

Verschanzung - Eingrabung

Bevor wir uns dem Gefechtsstart und seinem Ausgang widmen, sollten wir uns schnell zwei Themen anschauen: die Verschanzung und die Verteidigung der Provinzen. Die Verschanzung ist verfügbar, nachdem Sie die entsprechende Technologie erforscht haben und gibt eine Einschätzung dessen an, wie gut eine Verteidigungstruppe einen Angriff abwehren kann. Sie können den Status Ihrer Landtruppen überprüfen, indem Sie das Feldkommando auswählen und nach einem kleinen Schaufel-Symbol im Statusbereich suchen. Falls sich hier eine Schaufel befindet, ist Ihre Truppe verschanzt oder zumindest zu einem gewissen Grad „eingegraben“. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Schaufel fahren, wird in einem QuickTipp der Eingrabungs-Status angezeigt. Je höher der Wert desto besser sind sie vorbereitet und erhalten einen höheren Verteidigungsbonus. Eine Truppe, die sich in einer Provinz für eine Weile stationär aufhält wird sich immer mehr eingraben, was ihren Bonus bis zu einem maximalen Wert verbessert. Der Bonus geht sofort verloren, wenn sich die Truppen wieder bewegen.

Sie können zwar nicht den feindlichen Status einsehen, doch etwa abschätzen, wie lange sich die Truppen bereits in einer Provinz aufgehalten haben. Eine gut verschanzter Feind ist schwer zu besiegen und Angreifer erhalten keinen Eingrabungs-Bonus, da sie sich ja bewegen.

Provinz - Verteidigungsstrukturen

Während Verschanzung einem Verteidiger helfen kann, einen Angriff abzuwehren ist dies kein Ersatz für ein Netzwerk fester Verteidigungsstrukturen, die speziell für diesen Zweck entworfen sind. Eine Truppe, die sich ein einer Provinz mit Landbefestigungen befindet gewinnt im Verhältnis zu der Größe der Befestigung einen großen Vorteil im Gefecht- zusätzlich zu den Verschanzungsboni. Eine Division, die sich verschanzt, voll versorgt ist und sich bei voller Stärke und Organisation befindet kann fast nicht vom Opponenten überwunden werden, weswegen es ratsam ist, zumindest einige dieser Punkte zu reduzieren, bevor Sie angreifen.

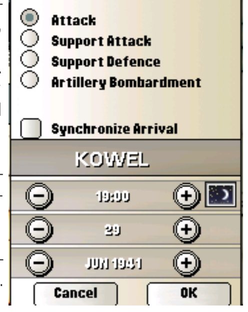
Landbefestigungen helfen einem Verteidiger nur gegen einen Angriff aus einer anderen Provinz, nicht aber gegen einen Angriff von See. Küstenbefestigungen erzielen den umgekehrten Effekt - sie verhindern Seeinvasionen, haben aber keinerlei Wirkung gegen eine Armee, die sich aus einer benachbarten Provinz annähert. Keine dieser Befestigungen zeigen irgendeine Wirkung, wenn sie nicht bemannt sind und können nicht gegen Fallschirmjäger eingesetzt werden- Fallschirmjäger unterliegen einer anderen Kampfsanktion. Luftabwehr- und Radarinstallationen müssen nicht bemannt sein, nützen aber auch gegen vorrückende Landtruppen nichts (dafür aber gegen feindliche Flugzeuge).

Einleiten eines einfachen Landgefechts

Alle Landgefechte in AoD beinhalten zwei Seiten- den Angreifer und den Verteidiger. Der Kampf wird eingeleitet, sobald ein Feldkommando den Befehl erhält sich in eine benachbarte Provinz mit einem feindlichen Feldkommando zu bewegen. Der Verteidiger ist immer die Truppe, die die Provinz besetzt und sie versucht zu halten; der Angreifer ist immer derjenige, der versucht, die Provinz einzunehmen. Wenn Sie einem Feldkommando den Befehl geben, sich in eine feindlich kontrollierte Provinz zu bewegen, die nicht verteidigt wird, findet kein Kampf statt und es erscheint stattdessen der blaue Bewegungspfeil. Der Pfeil erscheint in rot, wenn das Kommando sich in die Provinz bewegt um sie zu besetzen.

In allen Fällen, in der die Provinz verteidigt wird kann mit einem Rechtsklick automatisch das Befehls-Interface angezeigt werden, weswegen Sie nicht die Strg-Taste gedrückt halten müssen (obwohl Sie natürlich immer die Strg-Taste gedrückt halten können um sich an diesen Befehl zu

gewöhnen). Das Befehls-Interface enthält eine Liste kontextsensitiver Befehle, die das Feldkommando ausführen kann; die Option Angriff ist bereits ausgewählt. Das Interface zeigt auch Tag und Zeit für den Angriff sowie das aktuelle Datum und Zeit an. Das Spiel speichert Ihre neuesten Befehle, weswegen sich die Angriffszeit verändern kann. Es kann eine Weile dauern bis Sie sich an diese Funktion gewöhnt haben, doch es wird Ihnen enorm viel Zeit sparen - und die voreingestellte Angriffszeit kann leicht mit den Schaltflächen „+“ und „-“ angepasst werden. Um mit dem Angriff zu starten klicken Sie auf OK. Das Befehls-Interface wird geschlossen und das Befehlsfeld des Feldkommandos zeigt die aktualisierte Mission an. Falls der Angriff sofort beginnen soll, erscheint der rote Bewegungspfeil auch auf der Karte (solange wie Sie die Einheit ausgewählt haben). Wenn Sie aber eine Verzögerung eingestellt haben, erscheint der Pfeil erst, wenn Sie den Angriff starten.



Sobald der Angriff beginnt werden einige Spiel-Interfaces aktualisiert um anzuzeigen, das der Angriff begonnen hat. In jedem Interface, in dem das Feldkommando aufgelistet ist (z.B. wenn Sie auf die Schnellschaltfläche Landtruppen klicken) sehen Sie in der rechten Ecke des Anzeige einen kleines rotes Kampfsymbol. Wenn Sie auf die Schnellschaltfläche Provinz klicken, sehen Sie dasselbe Symbol neben dem Provinznamen. Dasselbe Symbol erscheint auch in der Grenztypenanzeige des Informationsfeldes der Provinzdetails. In Abhängigkeit zu Ihren aktuellen Nachrichteneinstellungen kann ein Popup-Nachrichtenkästchen angezeigt werden, dass Sie über den Beginn des Angriffs informiert. Die einfachste Weise, wie Sie Schlachtschauplätze ansehen können ist, wenn Sie auf die Schnellschaltfläche Aktives Gefecht klicken, worauf die Schnellanzeige (siehe unten) für jedes Gefecht, das gerade läuft oder jede Provinz, die gerade besetzt wird, angezeigt wird.

Angriff zeitlich koordinieren

Normalerweise ist es ratsam einen Angriff bei Tagesanbruch durchzuführen (oder zumindest am Tag), da die meisten Truppen nachts nicht besonders gut kämpfen. Dies kann leicht über das Befehls-Interface ausgeführt werden, auf dem Sie das genaue Datum und die exakte Zeit für den Beginn des Angriffs einstellen können. Das Befehls-Interface zeigt immer GMT an, nicht die Lokalzeit, aber ein kleines Symbol im Interface gibt an, ob es sich um einen Tages- oder einen Nachtangriff hält. In fortgeschrittenen Kämpfen werden Sie diese Interface häufig verwenden um die verschiedenen Komponenten Ihres Angriffs zu koordinieren (z.B. zum hauptsächlichen Einsatz von Luftbombardierungen, die den Feind aufweichen, bevor Ihre Landtruppen vorrücken) oder um nach und nach den Konflikt zu verschärfen.

Einfache Kampfauflösung

Sobald der Kampf begonnen hat sehen Sie, dass das Feldkommandodetail oben im Informationsfeld die „Gefechtsschnellanzeige“ (anstatt der üblichen Provinzdetails) zeigt. Das Missionskästchen zeigt die aktuellen Befehle der Einheit an („Angriff“, falls es sich um den Angreifer handelt) und darunter sehen Sie eine kurze grafische Zusammenfassung des aktuellen Kampfstatus mit dem Provinznamen und dem Schlachtsymbol in der Mitte. Auf beiden Seiten sehen Sie die Porträts der gegnerischen befehlshabenden Offiziere, ihre aktuelle Stärke und Organisation, die Anzahl der Divisionen, die auf beiden Seiten kämpfen sowie ihre Nationalität. Der Angreifer wird immer links, der Verteidiger rechts der Zusammenfassung angezeigt. Darunter befindet sich eine Leiste, die sich von links nach rechts unter der Schlachtzusammenfassung ausdehnt und angibt, welche Seite gerade die Oberhand hat. Ist sie hauptsächlich rot heißt das, dass der Angreifer möglicherweise gewinnt. Ist sie grün befindet sich der Verteidiger im Vorteil. Dieser Status ist keine Garantie für den Sieg, da jedoch viele Dinge während eines Gefechts passieren, könnte das Gleichgewicht dadurch gestört werden.

Dieselbe Gefechtsanzeige erscheint auch in der Liste, über die Sie über die Schnellschaltfläche Aktives Gefecht zugreifen (denken Sie daran, dass Sie diese Liste nur mit einem bestimmten Gefechtstyp filtern können). Wenn Sie in beiden Interfaces auf einer beliebigen Stelle in der Gefechtsschnellanzeige klicken ändert sich das Informationsfeld und zeigt die Gefechtsdetailanzeige an. Wie in der Schnellanzeige wird hier auch der Angreifer links und der Verteidiger rechts angezeigt.

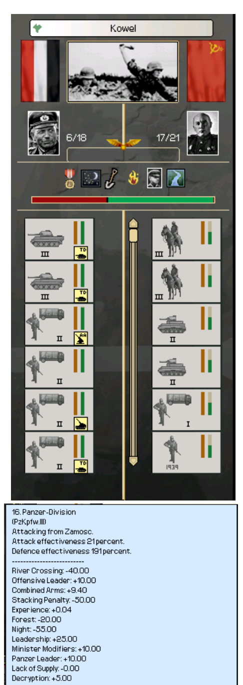
Der Name der Provinz um die gekämpft wird wird oben aufgelistet. Das Porträt eines jeden Kommandeurs erscheint unter der Nationalflagge mit zwei Zahlen: die Anzahl der Divisionen, die er aktuell befehligt und die maximale Anzahl der Divisionen, die er befehligen kann. Ist die erste Zahl kleiner als die zweite sind die Fähigkeiten des Kommandeurs nicht ausgeschöpft, ist die zweite Zahl jedoch kleiner als die erste bedeutet dies, dass er zu viele Divisionen befehligt und sein Kommandolimit bald erreicht ist. Die schwerwiegenden Sanktionen, die zur Überschreitung des Kommandolimits verhängt werden, werden später in diesem Abschnitt beschrieben.



Zwischen den Porträts der beiden

Anführer befindet sich ein „Ereigniskästchen". Normalerweise ist es leer; es können jedoch spezielle Kampfereignisse während des Gefechts eintreten. Normalerweise fallen diese zu Ihren Gunsten aus, wenn Sie über einen hochrangigen Führer verfügen, der irgendwo in der Umgebung eine HQ-Divison befehligt. Tritt ein Ereignis ein wird es hier aufgelistet (Gefechtsdetails der Kampfereignisse können etwas später in diesem Abschnitt gefunden werden).

Im nächsten Abschnitt des Informationsfeld sehen Sie einige Symbole, die sich im Verlauf des Gefechts verändern sowie dieselbe rot-grüne Statusleiste, die in der Schnellanzeige erscheint. Die Symbole, die in diesem Bereich erscheinen zeigen verschiedene Gefechtsbedingungen an, die den Kampf beeinflussen, wie z.B. die Verschanzung, Nachtkampf, Flussüberquerung, Kommandolimitüberschreitung, Wetterbedingungen und vieles mehr. Jedes hat einen Einfluss darüber, wie der Kampf aufgelöst wird und dient als schneller visueller „Anhaltspunkt" über den Faktor, der das Gefecht beeinflusst. Details über die exakten Boni oder Strafpunkte variieren gemäß des Einheitstyp und dessen Technologie, weswegen die präzisen Modifikationswerte hier nicht angezeigt werden, sondern im nächsten Teil des Informationsbildschirms.



Das Informationsfeld zeigt eine vollständig rollbare Liste der Einheiten, die auf beiden Seiten im Konflikt stehen an sowie eine grafische Darstellung ihre jeweiligen verbleibenden Stärke und Organisation. Ein sich ausweitender QuickTipp wird angezeigt, der präzise Angaben über die verschiedenen Boni und Strafpunkte enthält, die zum Kampfwert einer jeden Division und damit zu ihrer aktuellen Angriffs- und Verteidigungseffektivität beiträgt (das heißt, dass der QuickTipp auch alle verschiedenen Modifikatoren, die die Werte der Angriffs- und Verteidigungseffektivität bestimmen, anzeigt). Diese ändern sich und werden stündlich während des Gefechts aktualisiert.

Ein Kampf kann ein paar Stunden oder sogar ein paar Wochen dauern. Die meisten Kämpfe werden jedoch innerhalb von Tagen entschieden. Gefechte sind in „Runden" eingeteilt und jede Runde dauert eine Stunde. In einer Runde geschehen mehrere Dinge:

- Es besteht die Möglichkeit, dass ein Kampf sich zu Beginn der Runde ereignet, was bedeutet, dass sich eine Seite gegenüber der anderen im Vorteil befindet. Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie bei einem Ereignis bevorteilt werden, hängt von Ihren Landdoktrinen ab, die Sie erforscht haben (was wiederum die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass ein Ereignis eintritt) sowie der Tatsache, dass Sie in einer benachbarten Provinz eine HQ-Division haben, die sich in der Nähe des Kampfes befindet oder an ihm beteiligt ist. (Dazu muss es von einem General oder Feldmarschall befehligt werden). Falls ein Ereignis eintritt, bleibt seine Wirkung 8 Stunden aktiv (das heißt für die nächsten 8 Runden) und solange es gültig ist kann sich kein anderes Ereignis ereignen.
- Die Angreifer fügen allen verfügbaren Provinzstrukturen Schaden zu. Falls der Verteidiger über eine Landbefestigung verfügt (oder im Falle einer amphibischen Landung über eine Küstenbefestigung), kann es direktem Schaden widerstehen. Die Schadenshöhe wird verdreifacht, wenn der Division eine Pionierbrigade angeschlossen ist. Außerdem entstehen Kolalateralschäden an Infrastruktur, Fabriken und anderen Strukturen, wodurch ihre Operationsfähigkeit bis zu deren Reparatur eingeschränkt sind.
- Wenn die Gegner aufeinander feuern werden auf beiden Seiten Verluste zu beklagen sein und beide Seiten werden an Moral und Organisation verlieren.
- Beide Gegner werden dann Versorgungseinheiten und Öl benötigen um sich für die nächste Gefechtsrunde zu stärken. Sie werden mehr als ihren normalen stündlichen Konsum verbrauchen und sollte es an Versorgungseinheiten fehlen beginnt ihre Moral und Organisation rapid zu fallen. Ihre Niederlage ist gesichert, wenn Sie keine Versorgungseinheiten oder Treibstoff zu Verfügung stellen können.
- Am Ende jeder Runde wird der operationale Status jeder Division auf ihre Fähigkeit geprüft, weiterkämpfen zu können. Eine Division, die zu hohe Verluste aufweist und ihre operationale Stärke auf Null gebracht hat wird eliminiert. Meistens wird eine Division jedoch einen Punkt erreichen, an dem ihre Organisation auf unter 5% gefallen ist, weswegen sie nicht mehr kämpfen kann und sich zurückziehen muss. Es ist möglich, dass noch auf sie gefeuert werden kann (und sie wird sich auch verteidigen) aber dem Feind selbst keine weiteren Verluste mehr zufügen.

Dieser Zyklus wiederholt sich bei der Fortführung des Gefechts stündlich und zwar so lange, bis eine Seite vollständig eliminiert ist (was selten vorkommt, außer der Kampf ist recht einseitig) oder bis mindestens 50% der Division einer Seite sich zurückzieht. Sie können sich jedoch zu jedem Zeitpunkt aus dem Gefecht zurückziehen, wenn Sie

sehen, dass Ihre Chancen gering sind und Sie lieber Ihre Truppe erhalten möchten. Falls Sie der Angreifer sind, können Sie sich zurückziehen, indem Sie das Feldkommando auswählen und dann in die Provinz, die gerade besetzt wird, rechtsklicken. Sind Sie der Verteidiger, wählen Sie die Truppe aus und rechtsklicken Sie auf eine beliebige Stelle, da spezielle Regeln für den Rückzug eines Verteidigers gelten.

Feueraustausch

Im oberen Abschnitt wurde lediglich erwähnt, dass die beiden Seiten stündlich „Feuer austauschen". Hierbei handelt es sich eigentlich um einen komplexen Prozess, dessen genaue Mechanik in der Spiel-Engine eingebettet ist; Sie sollten jedoch zumindest eine Vorstellung darüber haben, wie der Prozess abläuft um eine Entscheidung darüber treffen zu können ob Sie ein Gefecht beginnen und wenn ja, welche Truppen aufgebaut, eingesetzt und in den Kampf befohlen werden müssen. Das alles läuft ungefähr so ab...

Die Feuerphase eines Gefechts ist in eine Anzahl von „Schüssen" unterteilt, also Schuss 1, Schuss 2, Schuss 3, Schuss 4, usw. bis alle Schüsse aufgebraucht sind. In jeder dieser Schussrunden wählt jede Division beider Seiten zufällig eine feindliche Division aus und zielt entweder auf deren harte oder weiche Komponenten. Die Wahrscheinlichkeit, eine weiche Komponente zu treffen hängt von dem Weichheitswert des Gegners ab. Falls Ihre Division auf eine feindliche Division mit einem Weichheitswert von 70% schießt ist eine 70%ige Chance gegeben, weiche Ziele zu treffen und eine 30%ige Chance, harte Ziele zu treffen.

Ihre Division überprüft dann über ihre Panzerbrechenden Attacke- und Attacke- Werte ob sie „erlaubt" zum Schießen ist. Ob eine Division schießen darf oder nicht hängt davon ab, bei welchem Schuss sie sich befindet sowie dem Angriffswert, die sie gegen das Ziel hat, dass sie zum Angriff ausgewählt hat. Beispiel: wenn sie ein hartes Ziel ausgewählt hat und einen Panzerbrechenden Attacke-Wert von 5 hat, darf sie schießen, wenn sie bei Schuss 5 oder weniger ist. Ist sie bereits bei Schuss 6 angelangt, darf sie nicht schießen. Das heißt nicht unbedingt, dass ihr Angriff für diese Runde nicht mehr möglich ist, da sie einen höheren Attacke-Wert haben kann und so die weiteren Schüsse gegen weiche Ziele richten kann. Beispiel: Wenn eine Division einen Attacke-Wert von 12 hat, kann sie bis zur 12. Runde auf weiche Ziele schießen.

Hat eine Division die Möglichkeit zu schießen, wird sie das tun. Doch genauso hat der Gegner die Möglichkeit, sich dagegen zu wehren, getroffen zu werden. Ob es möglich ist, sich gegen einen Schuss zu wehren hängt entweder von dem Verteidigungs- oder dem Belastbarkeitswert ab sowie davon, ob es sich um den Angreifer oder den Verteidiger handelt. Handelt es sich um eine zu verteidigende Provinz, ist der Verteidigungswert ausschlaggebend; befindet sich die Division auf der Angreiferseite ist der Belastbarkeitswert ausschlaggebend. Dieser Wert zeigt an, wie oft sie versuchen kann, sich in einer vollen Kampfrunde vor dem Beschuss zu wehren. Beispiel: Eine angreifende Division, die einen Belastbarkeitswert von 10 aufweist, kann in jeder Kampfrunde die ersten zehn Mal verhindern, dass sie von der sich verteidigenden Division getroffen wird. Wird auf sie zuerst von 5 feindlichen Divisionen im ersten Beschuss, dann von 4 Divisionen im 2. Beschuss und dann von 4 Divisionen im 3. Beschuss gezielt, kann sie lediglich versuchen, von 10 dieser 12 Schüsse nicht getroffen zu werden. Sie könnte Folgeschüssen bis zum Beginn der nächsten Kampfrunde nicht mehr ausweichen. In normalen Kampfsituationen kann eine Division der Mehrheit von Schüssen ausweichen, weswegen die Schadensverursachung gering bleibt - falls nicht alle ihre Ausweichmöglichkeiten ausgeschöpft sind, währen dem Feind noch Schüsse zur Verfügung stehen.

Ein erfolgreich ausgeführter Schuss verursacht der Zieldivision Schaden. Das Ausmaß des Schadens hängt von dem Divisionstyp ab, der geschossen hat, sowie das ausgewählte Ziel. Fußsoldaten (Infanterie, Marineinfanterie, Miliz usw.), Kavallerie und motorisierte Infanterie können im Allgemeinen einem weichen Angriffsziel mehr Schaden zufügen als eine mechanisierte Infanterie oder eine Panzerdivision; die beiden letztgenannten überragen jedoch die ersten drei Divisionen in den harten Angriffszielen. Dem Schaden haftet außerdem eine Stärke-Komponente an, mit der die Stärke in Prozent, die die schießende Division verloren hat, der Summe des Schadens, die sie anrichten kann, hinzugefügt wird.

Es gibt da aber noch einen Dreh. Sie haben sich vielleicht gewundert, was die QuickTipp-Werte der „Angriffseffektivität" und „Verteidigungseffektivität" bedeuten und gedacht, diese Werte stellen die Wahrscheinlichkeit dar, mit der Sie ein Ziel treffen können bzw. verhindern können, getroffen zu werden. Stimmt nicht. Die Angriffseffektivität modifiziert die Attacke- und Panzerbrechenden Attacke-Werte Ihrer Division in Prozent, währen die Verteidigungseffektivität Ihre Verteidigungs- und Belastbarkeitswerte beeinflusst (in Abhängigkeit davon, ob Sie der Angreifer oder Verteidiger sind). Das bedeutet, dass sie entweder die Anzahl der Schüsse, die jede Division in jeder Kampfrunde schießen kann erhöhen oder vermindern sowie die Anzahl der Schüsse, denen sie ausweichen können. Angriffs - und Verteidigungswerte müssen ganze Zahlen sein (Sie können nicht „teilweise" schießen oder sich verteidigen), weswegen Bruchteile, die aus den Effektivitäts-Modifikatoren resultieren können, ignoriert werden. Das bedeutet, das eine Division mit einem Attacke-Wert von 5.99999 nur die ersten fünf Schüsse einer Runde auf ein weiches Ziel feuern kann; und der Verteidigungswert von 5.99999 bedeutet, dass sie nur den ersten fünf Schüssen einer Runde ausweichen können.

Dies wiederholt sich in jeder Kampfrunde solange, bis die Schlacht vorbei ist und wird stündlich wiederholt, wobei Veränderungen eintreten können. Die größte Auswirkung auf ein Gefecht hat demnach die Qualität der Truppen, die sie einsetzen und die Modifikatoren, die währen des Kampfs ins Spiel kommen.

Modifikatoren, die das Gefecht beeinflussen

Es gibt einige Faktoren, die das Ergebnis eines Gefechts beeinflussen können. Fast alle Modifikatoren beziehen sich auf die Angriffs- und Verteidigungswerte, wodurch die Anzahl der möglichen Schüsse, die Sie feuern können bzw. denen Sie ausweichen können, beeinflusst wird. Manche verändern sich während des ganzen Gefechts nicht, wie z.B. die Gelände-Modifikatoren. Andere sind nur von kurzer Dauer (Nachtsanktionen oder die Auswirkung des Wetters). Es wäre nicht praktisch, sie alle hier aufzulisten (und viele wurden bereits früher im Handbuch erwähnt), weswegen hier nur einige bedeutende hervorgehoben werden.

Die Führung spielt eine bedeutende Rolle auf die Effektivität Ihrer Truppen. Einige Offiziere verfügen über Eigenschaften, die bedeutende Boni geben, Sanktionen mit sich ziehen oder für bestimmte Divisionen von Vorteil sein können. Ein Offizier mit einer hohen Fähigkeitsstufe treibt diese Werte in die Höhe. Das größte Problem werden Sie mit einem Anführer erleben, der katastrophenreife Sanktionen mit sich ziehen kann, wenn sein Kommandolimit überschritten ist. Wie Sie sich erinnern verfügt jeder Anführer über einen Rang, der bestimmt, wie viele Divisionen von ihm ohne Sanktionen befehligt werden können. Die Anzahl wird verdoppelt, wenn ein Offizier sich innerhalb eines Provinzradius einer aktiven HQ-Division befindet. Überschreitet er dieses Limit verlieren alle Divisionen unter seinem Befehl jede Boni, die ansonsten durch seine Eigenschaften oder Fähigkeiten dieser Division zufallen würde. Schlimmer noch, die „überschüssigen" Divisionen erhalten eine Sanktion von 75% auf ihre Angriffs- und Verteidigungswerte. Sie können dann so leicht vom Feind getroffen werden und selbst wenig während einer Runde schießen. Später sehen wir uns die Auswirkungen an, die mehrere Offiziere in komplexeren Kämpfen auf einer Seite haben können.

Neben den möglichen Wetter- und Gelände-Modifikatoren, die, wie bereits erwähnt, ziemlich widerlich sein können, wird eine große Sanktion auf Nachtangriffe angewendet und eine kleinere auf die Verteidigung. Ihre Effektivität wird weiter durch eine amphibische Landung, einer Flussüberquerung und Fallschirmsprüngen beeinträchtigt, obwohl letzteres die Sanktion auf einen Befestigungsangriff aufhebt.

Die nationale Unruhe kann ihre Truppen ebenso stark sanktionieren, wenn Sie es dazu kommen lassen. Befindet er sich auf einer niedrigen Stufe können Ihre Truppen leicht beeinflusst werden. Je höher der Wert steigt, desto stärker werden Sie seine Auswirkung spüren. Wenn Sie erwarten, in mehreren Kämpfen verwickelt zu sein sollten Sie sich schleunigst um Ihre innenpolitischen Angelegenheiten kümmern - oder bereit sein, die Konsequenzen zu tragen.

Viele Modifikatoren werden durch verschiedene technologischen Fortschritte erzeugt - im Besonderen durch Gefechtsdoktrinen - sowie durch solche Dinge wie TVE, die Erfahrung Ihrer Truppen usw. Obwohl es scheint, dass die meisten Modifikatoren den Verteidiger bevorzugen - was in einfachen Gefechten tatsächlich der Fall ist - werden Sie in komplexeren Gefechten feststellen, dass dies durch den Faktor der Umfassung modifiziert wird, bei dem ein Angriff über mehrere Provinzgrenzen hinweg gestartet wird. Es wird einige Zeit benötigen um mit all den möglichen Situationen und den daraus resultierenden Modifikatoren zurecht zu kommen, weswegen es ratsam ist, das Spiel zu spielen, mehrere Alternativen auszuprobieren und aus der Erfahrung zu lernen. Beachten Sie die QuickTipp-Details während Sie den Kampf erlernen. Vielleicht möchten Sie das Spiel auch regelmäßig anhalten und sie für jede Division überprüfen, falls das Gefecht nicht so läuft, wie Sie sich das vorstellen.

Kampfereignisse

In jeder Kampfrunde besteht eine kleine Möglichkeit, dass ein spezielles Kampfereignis ausgelöst werden kann. Trifft dies ein, wird in den Gefechtsdetails der Ereignisname in einem schmalen Kästchen dargestellt, dass sich zwischen den Porträts der beiden Anführer befindet. Es kann nur ein einziges Kampfereignis auf einmal eintreten, das für die nächsten 8 Stunden gültig ist. Die Chance, das das Ereignis (für Ihre Seite) von Vorteil ist wächst, wenn eine Ihrer HQ-Divisionen sich im Kampf beteiligt oder sich in der Nähe des Kampfes befindet.

Gegenangriff: Dies ist ein gezielter Versuch der Verteidiger, eine kleine Gegenoffensive zu starten, um die Pläne des Feindes zu durchkreuzen. Da der Verteidiger in dieser Zeit größere Verluste hinnehmen muss, bedeutet das auch wichtige Verluste in der Organisation des Angreifers.

Angriff: Dies ist ein besonders nachhaltiger Angriff, bei dem der Angreifer größere Verluste als sonst hinnehmen muss. Jedoch bedeutet er viel größeren Schaden in der Organisation des Verteidigers.

Einkreisung: Das weist darauf hin, dass der Angreifer es kurz geschafft hat, die Verteidigung in einem kleinen Gebiet der Provinz festzunageln und einzukreisen. Während die Wirkung anhält, wird der Verteidiger viel höhere Verluste erleiden. Der Angreifer wird kaum Verluste in seiner Organisation hinnehmen müssen (sie können aber dieselbe Stufe an Organisation beibehalten).

Hinterhalt: Dem Angreifer ist es gelungen, die feindlichen Truppen aus dem Hinterhalt anzugreifen und eine höhere Schadensrate in der Moral und der Stärke der Verteidiger zu verursachen, während gleichzeitig ihre eigene Schadensrate in denselben Punkten enorm reduziert wird.

Verzögerung: Dadurch werden die Stärke und die Moral der Verteidiger deutlich geschwächt. Gleichzeitig haben sie derartige Schwächen in ihrer Truppe klar reduziert.

Taktischer Rückzug: Der Verteidiger wendet eine Verzögerungstaktik an, die die Verluste, die er in seinen Truppen erleidet, deutlich reduziert. Beide Seiten werden weniger Verluste in der Stärke und in der Organisation erleiden, der Verteidiger jedoch noch weniger in der Organisation als der Angreifer.

Durchbruch: Dem Angreifer ist es gelungen in Teilen der Provinz die feindlichen Verteidigungen zu überrennen. Das

wird die Organisation der Verteidigung schwer treffen und die Verluste in der Stärke der Angreifer reduzieren. Verfügt der Verteidiger über eine HQ-Division, die im Kampf verwickelt ist können aufgrund des Durchbruchs schwere Verluste erlitten werden.

Gefechtsende

Der Kampf endet, wenn eine Seite das Gefecht abbricht, eliminiert wird oder ihr befohlen wird, das Gefecht abzubrechen. Daraus ergeben sich die folgenden Ergebnisse:

Der Angreifer bricht das Gefecht ab oder er erhält den Befehl zum Abbruch: Das einfachste Ergebnis, bei dem die angreifende Seite das Gefecht abbricht oder ihr befohlen wird, das Gefecht abzubrechen. In diesem Fall hört der Kampf auf und die Truppen auf beiden Seiten verbleiben an derselben Stelle. Ein Verteidiger, der diesen Vorteil ausnutzen möchte könnte jetzt einen eigenen Angriff gegen die feindlichen Truppen starten.

Verteidiger eliminiert: Auch dies ist ein unkompliziertes (doch seltenes) Ergebnis. Sollte die gesamte verteidigende Truppe zerstört werden, hört der Kampf auf, die Divisionen des Verteidigers verschwinden von der Karte und der Angreifer beginnt sich in die Provinz zu bewegen und sie zu besetzen.

Verteidiger bricht ab oder zieht sich zurück: Die dritte Möglichkeit, bei der der Verteidiger das Gefecht abbricht und sich gezwungenermaßen (oder freiwillig) zurückzieht. Das Gefecht wird beendet und eine von zwei Möglichkeiten tritt ein: Der Angreifer bewegt sich nun in die Provinz um sie zu besetzen und der Verteidiger muss sich aus der Provinz zurückziehen. Die Richtung für den Rückzug des Verteidigers kann nicht vom Spieler ausgewählt werden (nicht einmal, wenn er selbst der Verteidiger ist und freiwillig das Gefecht abbricht) und hängt automatisch von einigen Regelungen ab, die den Rückzug bestimmen. Der Verteidiger muss sich in eine benachbarte Provinz zurückziehen, (die entweder von ihm selbst oder einem Verbündeten oder einer Nation regiert wird, mit der er ein Abkommen über eine Durchmarschgenehmigung hat). Gibt es davon mehrere, fällt die Wahl mehr oder weniger zufällig aus. Falls keine Provinz diesen Kriterien entspricht, muss der Verteidiger einer nahegelegnen Seezone ausweichen, falls er über genügend Transportschiffe für die Divisionen verfügt, die sich zurückziehen. Falls der Verteidiger sich nirgendwohin zurückziehen kann, muss seine gesamte Truppe kapitulieren und wird eliminiert.

Besetzung von feindlichem Territorium

Wenn ein Verteidiger einmal besiegt ist oder sich in einer Situation ohne verteidigende Truppe befindet, beginnt die angreifende Armee sich in die Provinz zu bewegen um sie zu besetzen. Sie können diesen Fortschritt verfolgen, indem Sie das Feldkommando auswählen und auf den roten Bewegungspfeil blicken. Es dauert einige Zeit, bis die Besetzung beendet ist und kann weiter durch ankommende verteidigende Truppen verzögert werden. Sollte dies eintreten, bricht sofort ein weiteres Gefecht aus und es muss entschieden werden, bevor mit der Besetzung der Provinz fortgefahren werden kann (die Stufe der Besetzung der angreifenden Truppe wird erhalten und wird - falls die Truppe siegreich ist - später von diesem Punkt aus weitergeführt). Hat das Feldkommando die Provinz einmal besetzt ändert sich damit die Kontrolle über die Provinz.

Die Besetzung verursacht den Strukturen der Provinz (Luft- und Marinestützpunkte, Infrastruktur, Fabriken, usw.) zusätzlichen Schaden, sogar in Fällen, wenn zur Eroberung der Provinz gar kein Kampf stattgefunden hat. Dies stellt das Rückzugsgefecht oder der letzte verzweifelte Versuch des Feindes dar, sowenig wie möglich Provinzstrukturen zurückzulassen, weswegen Sie IK zur Reparatur (Verstärkung) zuweisen müssen um diese wieder funktionsfähig zu machen.

Komplexes Landgefecht

Überblick

Nun schauen wir uns etwas komplexere Schlachtpläne und -handlungen an. Es kommt selten vor, dass direkte Angriffe, die von einer handvoll Divisionen ausgeführt werden, an der Front viel Land gewinnen - oder verteidigen. Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit der Koordination von Angriffen auf mehrere Provinzen, fortgeschrittenen Verteidigungsoptionen, einigen speziellen Befehlen, die Sie vielleicht erteilen möchten, sowie einigen Sonderzulagen, die mit den Eliteeinheiten in diesem Spiel zusammenhängen.

Mehrfach angreifende oder verteidigende Feldkommandos

Zunächst schauen wir uns eine ganz normale Situation an, wenn sich zwei Feldkommandos (und damit auch zwei Offiziere) in derselben Provinz befinden und im selben Gefecht verwickelt sind. Eine weitere Differenzierung wird zwischen dem Angreifer und dem Verteidiger gemacht. Beim Angriff bestimmt der Offizier mit dem höchsten Rang wie viele Divisionen am Gefecht teilnehmen können ohne der unangenehmen Wirkung einer Sanktion unterliegen zu müssen, die ihm mit dem Überschreiten des Kommandolimits auferlegt wird. Alle anderen Gefechts-Modifikatoren einer Division basieren auf der Eigenschaft- und Fähigkeitsgrad des befehligenden Kommandeurs und sind nichtig, falls ihm zu viele Divisionen zugewiesen werden. Wenn Sie mehr als ein Feldkommando zum Angriff in einer Provinz einsetzen, überprüfen Sie unter allen Umständen, ob Sie über einen Offizier verfügen, der einen genügend hohen Rang hat, damit alle angreifenden Divisionen befehligt werden können.

Wenn zwei oder mehr Feldkommandos sich an der Verteidigung beteiligen, werden die Feldoffiziere individuell behandelt und ihre Ränge addiert, die wiederum die Gesamtanzahl der Divisionen bestimmt, die ohne Sanktion befehligt werden können. Denken Sie daran, dass ein Offizier, der noch Kapazitäten frei hat, einen anderen Offizier „unterstützen" kann, um die Sanktion für die Überschrei-

tung des Kommandolimits abzuschwächen. Die Divisionen, die dem Offizier mit dem überschrittenen Kommandolimit unterstehen, verlieren jedoch jede Boni, die sie durch seine Eigenschaften und Fähigkeiten erhalten würden.

Schauen wird uns einmal die Situation eines Generalleutnants an, der in einer Provinz 3 Divisionen befehligt und einem Generalmajor, der in einer Provinz eine Division befehligt. Während keiner der beiden einzeln sein Kommandolimit überschreitet, würde bei einem Angriff der Generalleutnant die gesamte Truppe, bestehend aus 4 Divisionen, befehligen und deswegen sein Kommandolimit erreichen, was die Division in ihren Angriffs- und Verteidigungswerten um 75% sanktionieren würde. Da jedoch jeder einzelne Kommandeur sich in seinem Kommandolimit befindet, kommen die Boni ihrer jeweiligen Eigenschaften und Fähigkeiten direkt ihren jeweiligen Divisionen zugute. Wenn sie sich in der Verteidigungsposition befinden wird ihre Bewertung zusammengerechnet und ihr Kommandolimit wäre nicht überschritten.

Nehmen wir eine ähnliche Situation, in der der Generalleutnant und der Generalmajor 2 Divisionen befehligt, wird es kompliziert. Beim Angriff übernimmt der Generalleutnant die gesamte Truppe und überschreitet sein Kommandolimit (seine Division erhält dann eine 75%ige Sanktion). Außerdem profitiert keiner der Division über einen Bonus für seine Fähigkeit oder Eigenschaften. Der Generalleutnant selbst hat sein Kommandolimit jedoch nicht überschritten, weswegen seine beiden Divisionen von seinen Eigenschaften oder Fähigkeiten profitieren würde. Bei der Verteidigung werden die Bewertungen kombiniert und die 75%-ige Sanktion für die Überschreitung des Kommandolimits könnte nichtig werden (da sie gemeinsam 4 Divisionen kommandieren können). Da aber der Generalmajor sein Kommandolimit erreicht hat, könnte keiner der beiden Divisionen von seinen Eigenschaften oder Fähigkeiten profitieren. In diesem Fall würde die Division, die von diesem Generalleutnant befehligt wird (wegen der Überschreitung des Kommandolimits) nicht von den Eigenschaften oder Fähigkeiten des Generalleutnants profitieren. Wie Sie sehen, ist es am besten, wenn Sie nie das Kommandolimit eines Offiziers überschreiten.

Umfassung und mehrfache Front-Angriffe

Eine der wirksamsten Angriffstaktiken besteht darin, dasselbe Angriffsziel von mehreren Provinzen aus anzugehen. Dafür gibt es zwei Gründe: Die Angriffs- und Verteidigungseffektivität des Verteidigers erfährt einen Umfassungs-Modifikator und die angreifenden Führer können die Anzahl ihrer Divisionen unbegrenzt ausweiten.

Wird eine Provinz an mehreren Grenzen angegriffen, erhalten die Verteidigungstruppen eine 10%ige Umfassungs-Sanktion für jeden zusätzlichen Angriffswinkel. Wenn Sie zum Beispiel eine einzige feindliche Provinz von vier benachbarten Provinzen aus angreifen können, erhält der Feind eine 30%ige Umfassungs-Sanktion auf seine Angriffs- und Verteidigungseffektivität. Wen Sie über eine Fallschirmjägerdivision verfügen, können Sie sie für eine „vertikale Umfassung" einsetzen, was bedeutet, dass diese Luftinvasion als separater Angriffswinkel gilt, der ebenfalls zu der Umfassungs-Sanktion zählt. Denken Sie auch daran, dass die Fallschirmjäger, obwohl sie im Kampf weniger effektiv als andere Truppen sind, keine Sanktion von Verteidigungs-Befestigungsanlagen erhalten. Eine Invasionstruppe zu See zählt ebenfalls als zusätzlicher Angriffswinkel, obwohl sie durch Küstenbefestigungen sanktioniert werden können.

Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass jede angreifende Truppe einer Provinz separat behandelt wird und so vermieden wird, dass das Kommandolimit überschritten wird. Wenn zwei Generäle von derselben Provinz angreifen, können sie nur eine Kommandobewertung eines Generals verwenden und nur mit neun Divisionen angreifen, bevor sie eine Sanktion wegen Überschreitung des Kommandolimits erhalten. Wenn dieselben beiden Generäle aus zwei verschiedenen Provinzen angreifen, werden sie nicht kombiniert und jeder kann neun Divisionen befehligen, was zu insgesamt 18 Divisionen ohne Sanktionierung führt.

Geben Sie jedoch Acht. Sie können nicht ihre Bewertungen kombinieren um eine Sanktion zu eliminieren. Zum Beispiel: Wenn ein General mit fünf Divisionen und ein Generalmajor mit zwei Divisionen aus derselben Provinz aus angreifen kann der „zusätzlichen" Division des Generalmajors keine Sanktion wegen Überschreitung des Kommandolimits verhängt werden, da die Bewertung des Hauptkommandeurs über den Angriff die Sanktion bestimmt (obwohl auch keine der Divisionen des Generalmajors Boni wegen seiner Fähigkeiten oder Eigenschaften erhält). Wenn dieselben beiden Offiziere von zwei verschiedenen Provinzen aus angreifen, kann der General nicht mehr die „zusätzliche" Division des Generalmajors befehligen. Die beiden Divisionen des Generalmajors verlieren nicht nur dessen Fähigkeit- und Eigenschaftenboni sondern eine erhält zusätzlich eine 75%ige Sanktion wegen Überschreitung des Kommandolimits.

Es ist leicht, einen solchen Fehler zu begehen, da die Zusammenfassung der Führer oben auf den Gefechtsdetails die Summe der beiden Bewertungen der Kommandeure wiedergibt. Falls in obigem Beispiel der General und der Generalmajor von derselben Provinz aus angreifen zeigt die Zusammenfassung an, dass der General den Oberbefehl hat und ihm 7 (mit einer Gesamtkapazität von insgesamt neun) Division unterstehen . Greifen sie von verschiedenen Provinzen aus an wird der General immer noch als Oberbefehlshaber mit sieben Divisionen identifiziert, obwohl bei seiner Gesamtkapazität zehn angeben wird (seine neun plus die des Generalmajors). Sie werden nicht bemerken, dass Sie sich in einer Situation befinden, in der eine dieser Divisionen schwer sanktioniert wird.

Einen Angreifer angreifen

Eine interessante Situation ergibt sich, wenn ein Angriff gegen eine Provinz gestartet wird und plötzlich der Angreifer sich selbst einem Angriff von einer anderen Provinz aus

gegenüber sieht. In diesem Fall wird das Feldkommando, dass sowohl angreift als auch angegriffen wird, in beide Kämpfe verwickelt werden. Im Angriffskampf wird normale Leistung erbracht, während im Verteidigungskampf jegliche Vorteile, die durch Verschanzung oder provinzielle Befestigungen erhalten hätten werden konnten, verloren gehen. Außerdem wird eine zusätzliche 50%ige Sanktion wegen Flankierung auferlegt. Sie sollten deshalb diese Situation, falls möglich, vermeiden.

Spezielle Befehle – Angriff unterstützen

Sie werden auf Situationen stoßen, in denen Sie ein Feldkommando an einem Angriff beteiligen wollen, es nicht aber in die Provinz marschieren lassen wollen, falls sie siegreich sein sollten. Sie können dies über den Befehl Angriff unterstützen tun. Wählen Sie das Feldkommando aus, dass einen Angriff unterstützen soll und wählen Sie dann mit einem Rechtsklick die Provinz aus, die angegriffen werden soll. Daraufhin erscheint das Befehls-Interface und Sie sehen, dass der Befehl „Angriff“ bereits ausgewählt ist. Ändern Sie dies zu „Angriff unterstützen“. Die Divisionen werden sich dann normal am Gefecht beteiligen, bei Sieg aber nicht in die Provinz marschieren. Sie können diesen Befehl auch auswählen, wenn Sie das Befehlskästchen des Feldkommandos anklicken und dann die Option „Angriff unterstützen” aus der Dropdownliste auswählen. Sie erhalten daraufhin eine Liste der möglichen Provinzen, in denen Sie einen Angriff unterstützen können und müssen dann nur noch die gewünschte auswählen.

Spezielle Befehle – Verteidigung unterstützen

So wie Sie einen Angriff unterstützen können, können Sie auch eine Verteidigung unterstützen; dies wirkt sich allerdings etwas anders aus. Um den Befehl erteilen zu können müssen Sie sich in einer benachbarten Provinz zu der befinden, die angegriffen wird oder von der Sie glauben, dass sie angegriffen wird. Wählen Sie das Feldkommando aus, klicken Sie auf das Befehlskästchen, wählen Sie die Option „Verteidigung unterstützen“ aus und dann die Provinz aus der Dropdownliste, die Sie in ihrer Verteidigung unterstützen möchten. Es wird das Befehls-Interface angezeigt, über das Sie die Zeitdauer einstellen können, in der die Befehle zur „Verteidigung unterstützen“ gültig sein sollen. Falls die Provinz, die Sie unterstützen möchten, bereits angegriffen wird, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche OK. Wenn Sie diesen Befehl für einen eventuellen Angriff anwenden, müssen Sie angeben, wie lange das Feldkommando auf seinen Einsatz warten muss. Wenn Sie auf die Schaltfläche OK klicken, beginnt das Feldkommando solange nicht mit dem Angriff, bis die Provinz von einem Feind angegriffen wird. Sollte dies nicht eintreten, bevor der Befehl ungültig wird, erhalten Sie eine Nachricht darüber, dass Ihr Befehl ausgeführt wurde.

Sie können diesen Befehl auch erteilen, indem Sie die Strg-Taste gedrückt halten und mit einem Rechtsklick die Provinz auswählen, die Sie unterstützen möchten. Dadurch wird sofort das Befehls-Interface angezeigt und Sie müssen den Befehl von dem voreingestellten Angriffs-Befehl auf den Verteidigung unterstützen-Befehl umstellen sowie die Missionsparameter wie zuvor einstellen. Ich finde diese Methode einfacher.

Die Wirkung des Verteidigung unterstützen-Befehls ist, dass das Feldkommando solange wartet, bis die Provinz angegriffen wird und dann sofort (und automatisch!) den Verteidigern zu Hilfe eilt. Da der Angriff erwartet wurde kann das Gefecht in der Hälfte der Zeit erreicht werden als die Truppe normalerweise für seinen Marsch in die Provinz benötigt hätte. Ein weitere Wirkung dieses Zurückhaltens eines Teils Ihrer Truppen von den Frontlinien kann sich darin zeigen, dass Ihr Feind dies als Schwächezeichen wertet und er dadurch eher angreift. Hat er einmal seine Truppen entsendet sind Ihre Unterstützungstruppen bereits auf dem Vormarsch und können hoffentlicherweise das Blatt für Sie wenden.

Spezielle Befehle – Reserven

Dieser Befehl ähnelt dem Verteidigung unterstützen- Befehl, außer, dass Sie die Geschwindigkeit, mit der Sie auf einen Angriff reagieren können mit einem zusätzlichen Grad an Flexibilität eintauschen. Mit dem Reserven-Befehl muss keine Provinz angegeben werden. Sie wählen es einfach vom Befehlsmenü aus oder halten die Strg-Taste gedrückt und klicken mit einem Rechtsklick auf die Provinz, in der sie sich aktuell befinden. Sie müssen dann den Ablauftermin für Ihren Befehl angeben um dem Kommandeur mitzuteilen, wie lange der Befehl von ihm aufrecht gehalten werden soll. Ein Feldkommando, das als Reserve funktioniert, wartet, bis eine beliebige benachbarte Provinz angegriffen wird und marschiert dann zur Unterstützung los. Dies geschieht mit ihrer normalen Bewegungsgeschwindigkeit, weswegen es länger für ihre Ankunft benötigt. Die Reserve-Befehle können in einem Einzelspieler-Spiel weniger nützlich erscheinen, in dem Sie das Spiel beliebig oft anhalten können um Befehle zu erteilen. In einem Multiplayer-Spiel jedoch, das über Hausregeln verfügt und ein Anhalten des Spiels nicht erlaubt (und die meisten MP-Spiele haben eine solche Regel) wird dieser Befehl äußerst wichtig.

Spezielle Befehle – Partisanenabwehr

Sie können jeder Division befehligen sich gegen Partisanen zu richten. Ihr Unterdrückungswert wird dadurch verdoppelt und die Effekte und Wahrscheinlichkeit einer Partisanenaktivität in einer beliebigen unterdrückten Provinz reduziert. Dieser Befehl wird genauso wie jeder andere spezielle Befehl erteilt, und zwar mit der Strg-Taste, einem Rechtsklick auf das Befehls-Interface oder indem Sie es über der Dropdownliste auswählen, wenn Sie auf das Befehlskästchen klicken. Wahrscheinlich werden Sie Ihren Garnisonsdivisionen Partisanenabwehr-Aktivitäten zuweisen wollen, da dies ihre Unterdrückungsfähigkeiten maximiert.

Spezialtruppen – Garnisonen

Eine Garnisonstruppe ist so etwas wie eine einzigartige Division, die auf eine wichtige spezielle Funktion beschränkt ist: die Partisanenabwehr. Garnisonsdivisionen können sich nur über einen strategischen Verstärkungsbefehl bewegen (der es ihnen erlaubt, eine beliebige Provinz zu erreichen, die über eine freundliche Landroute mit ihrer aktuellen Position verbunden ist) oder indem Sie auf einen Transporter geladen und an einem Zielhafen entladen werden. Sie können sich defensiv an einem Gefecht beteiligen, wenn sie angegriffen werden, ansonsten werden Sie ausschließlich zur Unterdrückung von Partisanenaktivität eingesetzt - eine Aufgabe, in der sie sich besonders hervortun. Wenn Sie eine Garnisonsdivision in eine besetzte Provinzen abstellen und ihnen eine Partisanenabwehr-Aufgabe zuweisen, gibt das ihnen den doppelten (oder vielleicht sogar dreifachen!) Unterdrückungswert als einem anderen Einheitentyp. Wenn Sie einen aggressiven Eroberungszug verfolgen, stellen Sie sicher, dass Sie genügend von diesen Truppen zur Verfügung haben.

Spezialtruppen – Marineinfanterie

Die Marineinfanterie ist eine spezielle Infanteriedivision, die besonders für den Angriff auf Küstenprovinzen ausgebildet ist (obwohl sie auch in sumpfigem Gelände von einigen Vorteilen profitieren). Während jeder Divisionstyp von Transportern befördert wird und an jeder Invasion teilnehmen kann, erleidet die Marineinfanterie bei einer amphibischen Landung deutlich weniger Sanktionen. Denken Sie daran, dass zur Verteidigung einer Provinz gegen eine Invasion zu See die Küstenbefestigungen, nicht die Landbefestigungen verwendet werden. Eine zusätzliche Überlegung gilt der kumulativen Sanktion für amphibische Landungen, wobei jede Division, die am Angriff beteiligt ist, eine progressiv höhere Sanktion erhält. Dies kann vermieden werden, wenn Sie Ihre größeren Schiffe während des Angriffs eine Küstenbeschuss-Mission ausführen lassen, die die Effektivität des Verteidigers reduziert.

Die Marineinfanterie verfügt auch über eine selbstständige Transportfähigkeit über kurze Wasserdistanzen, weswegen sie Angriffe entlang einer Inselkette ausführen kann ohne dafür Transportschiffe benötigen zu müssen. Sie können keine größere Entfernungen über Wasser zurücklegen, kurze Distanzen jedoch selbstständig. Wenn Sie im Pazifik kämpfen, sind Sie nahezu von der Marineinfanterie abhängig.

Spezialtruppen–Fallschirmjäger

Fallschirmjäger sind leicht bewaffnete Infanterie-Divisionen, die zu Land recht schwach und ineffektiv sind; trotzdem ist das in AoD die einzige Einheit, die auf Luft - transporte geladen werden kann und bei Luftinvasionen als Unterstützung einer größeren Offensive wahrlich brilliert. Wie bereits oben im Unterabschnitt Umfassung erwähnt wurde, stellen die Fallschirmjäger einen zusätzlichen Angriffswinkel, der den Verteidigern eine zusätzliche 10%ige Sanktion über ihre Angriffs- und Verteidigungseffektivität verhängt. Fallschirmjäger unterliegen auch nicht der normalen Sanktion für den Angriff auf eine Land- oder Küstenbefestigung - allerdings fügen sie sich die selbst zu, da diese Art des Luftangriffs immer eine Art „Glückssache“ ist und die Truppen dieser Mission desorganisiert.

Luftangriffe können sich hinter den feindlichen Linien abspielen, wenn Sie der Meinung sind, dass Sie einen strategischen Vorteil durch das Abschneiden der Nachschublinien oder die Einnahme eines feindlichen Stützpunkts gewinnen können. Denken Sie daran, dass diese Truppen sehr leicht einen Versorgungsmangel erleiden können, wodurch ihre Überlebenschance rapide sinkt. In bestimmten Situationen kann sich das allerdings auch lohnen.

Spezialtruppen – Gebirgsjäger

Eine weitere Spezial-Infanterieeinheit sind die Gebirgsjäger. Diese Einheiten haben in den meisten Fällen dieselbe Leistung wie die regulären Infanteriedivisionen; ihre Stärke liegt jedoch darin, dass sie sich in unwegsamen Gelände oder bei schlechtem Wetter bewegen und kämpfen können und dabei viel weniger Sanktionen in ihrer Versorgungseffizienz erleiden. Wenn Sie unter solchen Bedingungen kämpfen müssen, können Sie dazu die Gebirgsjäger abkommandieren.

Spezialtruppen – HQ-Divisionen

Eine HQ-Division ist ein großes, mobiles Kommando und logistisches Kohntollzentrum, dass direkt einem Offizier höheren Ranges zugewiesen werden muss (General oder Feldmarschall). Alle drei Wirkungen gelten für Landtruppen derselben oder einer benachbarten Provinz; sie gelten sogar, wenn eine benachbarte Truppe in einer weiter entfernten Provinz angreift! Diese drei Wirkungen sind:

- Alle Offiziere können die doppelte Anzahl an Divisionen befehligen, bevor ihr Kommandolimit erreicht ist (d.h. bevor die befehligten Truppen die Eigenschaft- und Fähigkeitenboni verlieren oder eine 75%ige Sanktion wegen Überschreitung des Kommandolimits erhalten).
- Alle Divisionen erhalten eine Verstärkung ihrer TVE. Sie können sich schneller bewegen, erleiden weniger Abnutzungsraten, gewinnen schneller wieder an Organisation, erhalten einen kleinen Gefechtsbonus, usw.
- Die Chance, dass während des Gefechts ein vorteilhaftes Gefechtsereignis eintritt, steigt.

Allerdings muss erwähnt werden, dass die wirklichen Kampffähigkeiten einer HQ-Division recht schwach sind. Diese Einheit stellt das logistische und strategische Personal dar, das die Kommunikation, den Nachschub und die medizinische Versorgung usw. bewältigt.

Fortgeschrittene Landgefechte

Überblick

Während viele Spieler eine eigene Taktik entwickeln, stelle

ich hier ein paar übliche Spielstrategien vor: Ebenso sollte n einige Punkte zur Führung und Überschreitung des Kommandolimits erläutert werden, wenn Bodentruppen durch ein Flugzeug angegriffen werden. Das wird im Abschnitt über den Luftkampf näher erläutert.

Truppenmix, Gelände und Wetter

Es klingt verführerisch eine super Panzerarmee bestehend aus 12 Division und schwer gepanzerten Brigaden zusammenlegen zu können. Sie sollten allerdings darauf achten, dass Sie über eine ausgewogene Truppe mit Unterstützung aus der Luft verfügen. Ihre Panzer sind feindlichen taktischen Bombern und Panzerabwehrbrigaden ausgesetzt und Landbefestigungen können Verteidigern eine besseren Schutz gegen Ihren Angriff bieten. Sie sollten darauf achten, dass Ihre Armee sorgfältig aus der „richtigen Mischung" an Material und Personal besteht, wenn Sie aus vielen Gefechten siegreich hervorgehen möchten. Einige Pionierbrigaden sind zum Beispiel zum Angriff feindlicher Befestigungen oder einer Flussüberquerung besonders wertvoll, während Sie auf der defensiven Seite eher nutzlos sind. Sie sollten nie einen entschiedenen Feind unterschätzen und Ihre Himmel mit ein paar extra AA-Verteidigungen ausstatten, wenn Ihre Flugzeuge mal auftanken müssen.

Außerdem sollten Sie niemals das Gelände noch das Wetter ignorieren. In offenem Gelände können Panzer einen vernichtenden Effekt erzielen, während sie in sumpfigem Gebiert geradezu nutzlos sind; und alle taktischen Bomber dieser Welt werden Ihnen in einem Schneesturm überhaupt nichts nützen. Flüsse können als Verteidigungsbarrieren dienen und werden bei der Planung eines Angriffs oft übersehen. Die Gefechtssanktionen sollten Sie zweimal prüfen, bevor Sie von einem Fluss aus angreifen, außer Sie verfügen über bereitstehende Pioniere. Sollten Sie diese beiden Faktoren nicht beachten, werden Sie bald feststellen, dass Sie sich weitaus mehr als Ihr Feind auf dem Rückzug befinden werden. Soldaten und Führer ziehen aus einer Niederlage wenig Vorteile (mit toten Soldaten und ruinierter Ausrüstung kann man kaum einen Krieg gewinnen) und zudem erzielen Sie damit nur, dass die Zuversicht des Feindes gestärkt wird und seine Truppen an Erfahrung gewinnen - eine möglicherweise vernichtende Kombination.

Den Feind aufweichen

Eine gut verschanzte feindliche Truppe ist eine Herausforderung, vor allem, wenn sie eine Provinz mit den entsprechenden Befestigungen besetzt. Man sollte den Feind auf jeden Fall mit allen Mitteln zunächst aufweichen, bevor er angegriffen wird und ihm dann während des Gefechts so viel Schaden wie nur möglich zufügen.

Am einfachsten tun Sie das, indem Sie Ihren Angriff um ein oder zwei Stunden verzögern und zunächst eine so heftige Luftbombardierung wie nur möglich (bei Sonnenaufgang) starten. Sie sollten eine Mischung aus Bombern mit verschiedenen Missionen senden, die die feindlichen Truppen desorganisieren und ihre Versorgungseffizienz behindern. Wahrscheinlich können Sie seine Stärkenwert nicht großartig schädigen, doch sollten Todesopfer als zweitrangiges Ziel erachtet werden. Wenn Sie eine fortwährende Bombardierung während des laufenden Landgefechts beibehalten, erhöht sich für Ihre Truppen die Chance, den Feind zu besiegen; Sie können dann später noch bombardieren um Verluste zu erzielen. Wenn es sich um eine Küstenprovinz handelt und Sie einige Großkampfschiffe in der Nähe haben, können Sie auch mit einer Marinebombardierung vorgehen und diese mit einer amphibischen Landung vervollständigen. Dies begünstigt den Vorteil der Umfassung.

Natürlich kann auch dieselbe Strategie gegen Sie angewendet werden, weswegen Sie ihr Bestes tun sollten, AA-Verteidigungen aufzubauen und eine starke Jägerpräsenz zu gewährleisten, da damit feindliche Bomberformationen gesprengt werden können und der Schaden, der Ihnen zugefügt werden kann, reduziert wird. Falls Sie nicht über eine Seemacht verfügen, mit der die feindliche Flotte von Ihrer Küste vertrieben werden kann, sollten Sie dies Ihrer Luftmacht überlassen. Wenn Sie sich in der Verteidigungsposition befinden, sollten Sie auch eigene Bomber verwenden um die feindlichen Nachshublinien zu stören und ihre Organisation zu schädigen.

Schwankende Angriffsstrategie

Wenn Sie dazu gezwungen sind eine gut verteidigte Provinz angreifen zu müssen, da Sie sonst keine Alternative haben, könnte Ihre einzige Möglichkeit in der oben beschriebenen Strategie bestehen, worauf Sie auf das Beste hoffen. Es könnte Ihnen immer noch schwer fallen, eine gut verteidigte Provinz einzunehmen, doch wenn Sie über die genügende Personalkraft und Ressourcen verfügen, könnten Sie eine unnachgiebige Angriffsserie mit einer Folge von Armeen starten. Obwohl das die ersten paar Mal scheitern kann, werden Sie die Verteidiger irgendwann in den Boden gestampft haben. Dies ist jedoch eine kostenaufwendige und manchmal gefährliche Technik, die Sie nur anwenden sollten, wenn Sie an allen anderen Fronten abgesichert sind. Wenn Sie aber hartnäckig bleiben, werden Sie die Provinz, die Sie sich so sehr wünschen, irgendwann einnehmen. Beachten Sie jedoch Ihre zeitliche Koordinierung, damit nicht zu viele Divisionen gleichzeitig in einem Gefecht verwickelt werden.

Fortgeschrittene Befehlsorganisationen - HQ und Führung

Der größte Fehler, der ein Spielanfänger häufig begeht ist, dass er seiner Führung zu wenig Aufmerksamkeit schenkt. Eine Unmasse an Truppen erzeugt fälschlicherweise die Vorstellung von Macht (wenn man 50 oder 60 Divisionen auf einen Haufen legt zeugt das von einer Schulhofmentalität), weswegen Sie immer an die Sanktionen denken müssen, die Ihnen wegen Überschreitung des Kommandolimits auferlegt werden und die jeglichen Überschuss total

nutzlos macht. Ganz im Gegenteil, die Wahrscheinlichkeit, ein Gefecht zu verlieren steigt enorm an, wenn Sie Ihr Kommandolimit überschritten haben, da die überschüssigen Einheiten die möglichen Eigenschaft - und Fähigkeitenboni ihres Kommandeurs verlieren und im wahrsten Sinne des Wortes überhaupt nichts zu Ihrer Verteidigung beitragen. Außerdem können hohe Verluste erlitten werden und die Organisation auseinanderfallen - was heißt, dass der Rest der Armee mit ihnen untergeht. Wenn es unbedingt notwendig ist, eine große Truppenanzahl gegen einen Feind ins Feld zu führen, sollten Sie zumindest sicherstellen, dass Sie über eine nahegelegene HQ-Division verfügen, die Ihre Kommandofähigkeiten verdoppelt, ihre Versorgung verstärkt und vielleicht ein Gefechtereignis hervorrufen können, die das Blatt für Sie wendet.

Ein weiterer Aspekt, der leicht übersehen werden kann ist, dass Spieler oft die Eigenschaften ihrer Feldoffiziere übersehen oder sie nicht ernst genug nehmen. Sie werden leicht feststellen, dass eine kleine Divisionszahl, die durch einen „niedrigen“ Genltn. mit der Eigenschaft Kommando befehligt wird, einen Feind in einer Situation zurückschlagen kann, in der eine Aufeinanderfolge von Feldmarschällen mit je 12 Divisionen leicht scheitern könnte. Sehen Sie sich den Kontext einer Schlacht, die Sie starten möchten, genau an und versuchen Sie dann, die richtigen Offiziere an der Hand zu haben um gegen den Feind zu kämpfen. Vergessen Sie auch nicht die Eigenschaften ihres Armeechefs, da er Ihnen einen allgemeinen Vorteil geben kann, wenn Sie Ihre Truppen entsprechend strukturieren.

Gegenangriffs-Initiativen auf breiter Verteidigungsfront

Wenn Sie auf einer breiten Verteidigungsfront mit vielen zusammenhängenden Provinzen kämpfen, zahlt es sich manchmal aus, wenn sie den Feind und seine vorrückenden oder unterstützenden Truppen angreifen. Das sind wahrscheinlich nicht die Schlachten, die Sie gewinnen werden, doch können Sie mit dieser Flankierung die feindlichen Stärke und Organisation reduzieren, Truppen auseinander treiben und sie in deren hauptsächlichen Vorschubsrichtung behindern. Denken Sie daran, dass der Feind in dieser Situation keine Befestigungen gegen Sie verwenden, noch irgendwelche Verschanzungsboni anwenden kann.

Denken Sie daran, Reservetruppen hinter die Frontlinien zu stellen. Dadurch bleiben sie nicht nur frisch und ausgeruht um Sie gegen einen konzentrierten Angriff unterstützen zu können, sondern dienen auch als Ködereffekt für den Feind, der sich nicht über deren Anwesenheit bewusst ist. Wenn Sie einen scheinbar schwachen Punkt in Ihrer Frontlinie aufweisen, könnte der Feind dazu verleitet werden, die Chance zu ergreifen und zum Angriff ansetzen. Tut er dies, können Sie mit dem Verteidigung unterstützen- Befehl ihren Haupttruppen in Position stellen und Ihrem Feind hohe Verluste zufügen. Haben Sie einmal gesiegt, - was in diesem Fall äußerst wahrscheinlich ist -, können Sie den Vorteil weiter ausnutzen, indem Sie Ihrerseits den bereits geschwächten Angreifer attackieren. In vielen Fällen können Sie auf jeden Fall eine Lücke durch die feindliche Front schlagen. Unnötig zu erwähnen, dass eine nahegelegene HQ-Division wiederum von Vorteil sein kann.

Umfassung, Einkreisung und Versorgung

Ein weiterer häufiger Fehler, den neue Spieler begehen, ist die Missachtung der Umfassung. In einigen Situationen wird es besser sein, sich zurückzuziehen als von einem Feind aus mehreren Winkeln angegriffen zu werden. Wenn sie Glück haben, können Sie einen wohl überlegten Rückzug in eine Situation umwandeln, in der Sie das Blatt wenden und den allzu eifrigen Vormarsch Ihres Feindes umfassen.

Truppen können nicht mit leerem Magen kämpfen oder wenn sich in ihren Gewehren und Geschützen keine Munition mehr befindet. Auch ein Panzer ist ohne Treibstoff manövrierunfähig und kann seinen Turm nicht mehr bewegen. Es ist absolut lebensnotwendig, dass Sie Ihre Truppen ständig versorgen - genauso wichtig ist es, zu versuchen, die Versorgungsketten Ihres Feindes abzuschneiden, was diesem einen größeren Schaden zufügt, als dies durch einen direkten Angriff erreicht werden kann.

Dieser Punkt wurde bereits mehrfach erwähnt - ich wiederhole es hier aber noch einmal: Verhindern Sie auf jeden Fall, dass Sie einen Versorgungsmangel erleiden oder von der Versorgung abgeschnitten werden. Das ist das Schlimmste, dass Sie Ihren Truppen zufügen können. Ohne Versorgung sehen Sie geradezu zu, wie die Organisation Ihrer Truppen fällt und ihre Stärke abnimmt. Diese undurchdringliche Verteidigungslinie, die aus Befestigungen und Männern besteht, die Sie zusammengestellt haben, wird nach ein paar Hungermonaten schnell zermürbt und von Ihrem Feind in Nullkommanichts überrannt werden. Sie sollten diese Eigenschaft umgekehrt zu Ihrem eigenen Vorteil nutzen (besonders, wenn Sie vorhaben, Deutschland im Jahre 1939 zu spielen und sich mit den massiven französischen Befestigungen der Maignot-Linie beschäftigen).

Die Marinestreitkräfte

Einleitung

In vieler Hinsicht werden Sie feststellen, dass das System der Marine von Arsenal of Democracy dem System der Landstreitkräfte ähnelt. Es gibt jedoch einige wichtige Unterschiede: Dazu gehören das Konzept der „Einrichtung von Stützpunkten“, die Missionen der Marine und der Ablauf der eigentlichen Schlachten auf See. Die Interfaces für die Aufstellung und die allgemeine Steuerung des Geschehens sind fast identisch und mit der flexiblen Handhabung der Missionen werden Sie sich weniger um das Mikromanagement Ihrer Marine kümmern müssen. Wie im Abschnitt Landstreitkräfte betrachten wir uns zunächst einmal die einzelnen Einheiten und erklären dann, wie diese im Kampf eingesetzt werden können.

Flottillentypen

Die Marineflottillen, die Sie hier aufbauen, werden im Allgemeinen in vier verschiedenen Schiffsklassen unterteilt, die im Wesentlichen bestimmen, wie diese sich im Kampf verhalten. Jede Einheit wird, unabhängig von ihrem Typ, eine Flottille genannt, und mehrere Flottillen können in größeren Gruppen zusammengefasst werden, die je nach Größe oder Zusammensetzung dann als „Staffel", „Flotte" oder „Sonderkommando" bezeichnet werden. Staffeln sind normalerweise kleinere Gruppierungen, während Flotten in der Regel größer sind. Zur besseren Übersicht werde ich in diesem Abschnitt für jede Gruppe von zwei oder mehr Marineflottillen den Begriff „Flotte" verwenden.

Ein Großkampfschiff ist ein großes Marineschiff wie z.B. ein Flugzeugträger, ein Schlachtschiff, ein Schlachtkreuzer oder auch ein schwerer Kreuzer, das gelegentlich auch als „Kernschiff" bezeichnet wird. Im Gegensatz zu allen anderen Einheiten von AoD, in denen eine Division eine große Anzahl von Soldaten oder eine ganze Division Panzer beschreibt, bezeichnen diese Marineeinheiten tatsächlich einzelne Schiffe (auch, wenn Sie eine Flottille genannt werden). Ein Begleitschiff ist ein kleinres Schiff, dessen Hauptfunktion es ist, andere Schiffe zu schützen und zu begleiten. Der Zerstörer ist eines der Standard-Begleitschiffe und jede Zerstörereinheit in AoD repräsentiert eine Flottille ähnlicher Schiffe. Ein leichter Kreuzer agiert ebenfalls als Begleitschiff, selbst wenn hierbei jede Einheit ein einzelnes Schiff repräsentiert. Sie sollten dafür sorgen, dass Sie mindestens ein Begleitschiff für jedes Großkampfschiff in einer Flotte besitzen, oder Ihnen werden Strafpunkte im Kampf abgezogen. Die dritte Schiffsklasse stellen die U-Boote dar. Auch hier steht eine einzelne Einheit für eine Flottille von Unterschiffen und wird normalerweise die Aufgaben der Zerstreuung von Konvois übernehmen oder als eine heimliche Komponente einer größeren Flotte agieren. Die letzte Schiffsklasse stellen die Transportschiffe dar - eine Flottille von Schiffen, die nicht für den Kampf ausgerüstet sind, sonder ausschließlich Truppen über Wasser transportieren. Sollte eine Transportflottille in einen Kampf verwickelt werden, dann agiert sie als Kernschiff und bemüht sich darum, den größtmöglichen Abstand von den feindlichen Streitkräften zu wahren.

Flugzeugträgerstaffel

Während die Landstreitkräfte über eine Reihe von Möglichkeiten verfügen, Brigaden hinzuzufügen, gibt es nur eine Einheit, die bei einem Seekampf eine derartige Rolle übernehmen kann: die Flugzeugträgerstaffel (oder CAG für Carrier Air Group). Die Produktion von CAGs wird im Abschnitt Fliegerstaffel auf dem Interface Produktionsaufträge verfügt und kann dann vom Truppenpool zu jedem zur Verfügung stehenden Flugzeugträger abgerufen werden (mit derselben Methode, in der Sie einer Division eine Brigade zuweisen). Eine CAG kann jedoch nur einem einzigen Flugzeugträger zugewiesen werden, und einem Flugzeugträger kann nur jeweils eine CAG zugewiesen werden.

Die CAG stellt eine Standardergänzung zur Luftwaffe dar, die von einer sich bewegenden Plattform auf See aus operieren und dabei eine Reihe von Funktionen ausüben kann. Zu den Aufgabengebieten gehören Auskundschaften, direkte Angriffe auf feindliche Schiffe, Luftschutz für die Flotte, und außerdem Landungsmissionen, die normalerweise von taktischen Bombern durchgeführt werden (obwohl ihnen der Überraschungseffekt abgeht, der von ihren an Land eingesetzten Kameraden ausgeht.) Die CAG ist somit eine multifunktionale Fliegerstaffel und ohne sie ist ein Flugzeugträger nichts weiter als ein großes und kostenaufwendiges Stück Treibgut.

Details zur Flottille

Auf die Details der Flottille greifen Sie über das Informationsfeld zu, über das Sie eine beliebige Flotte auswählen und dann auf eine der Flottillen klicken. Ich nehme hier davon Abstand, detaillierte Beschreibungen von Daten aufzuzeichnen, die den Statistiken der Landdivisionen entsprechen.

Flottillenname: Dieser wird automatisch zugewiesen, Sie können ihn jedoch nach Belieben ändern.

Flottillentyp: Hier können Sie ein repräsentatives Bild dieser Schiffsklasse sehen, sowie eine Beschreibung des Typs und spezifischen Modells.

CAG: Zuweisung- Falls es sich bei der Flottille um einen Flugzeugträger handelt, dem eine CAG zugewiesen ist, dann wird der Typ und der Modellname der Flugzeuge direkt unter dem Namen des Flugzeugträgers angezeigt. Ein eingefügtes Bild des Flugzeugs wird im unteren rechten Bereich des Bildes angezeigt.

Kommandeur: Der befehlshabende Offizier dieser Flotte. Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt dieser Leiste um die Flottendetails noch einmal aufzurufen.

Flottenstärke und Organisation: Eine grafische Anzeige der Stärke in Prozent (orangefarbene Leiste) und den Prozentsatz der Organisation (grüne Leiste) der gesamten Flotte. Der genaue Wert wird im entsprechenden QuickTipp angezeigt.

Flottenname, Größe und Kommandokästchen: Der Name und die aktuellen Flottillen der Flotte. Falls die Flotte derzeit einen Auftrag ausführt, dann wird eine Zusammenfassung dieser Aufträge im Kommandokästchen angezeigt. Neue Aufträge können Sie direkt hier ausgeben, beachten Sie jedoch dabei, dass diese dann an alle Flottillen dieser Flotte ausgegeben werden.

Positionsdetails: Die aktuelle Position dieser Flotte.

Stärke: Die aktuelle Kampfstärke der Flottille in Prozent.

Organisation: Die aktuelle Kampforganisation der Flottille.

Moral: Die aktuelle Moral der Flottille.

Seeangriff: Der Angriffswert der Flotte gegenüber feindlichen Schiffen ausgenommen U-Boote.

Küstenbeschuss: Der Angriffswert dieser Flottille, wenn sie die Küstenbefestigungen angreift.

Luftangriff: Angriffswert, der gegen jedes feindliche Flugzeug verwendet wird, das Sie angreift.

Seeverteidigung (SV: Der Verteidigungswert der Flottille

gegen Angriffe von anderen Schiffen.
Luftverteidigung (LV): Der Verteidigungswert der Flottille gegen Angriffe aus der Luft..
Höchstgeschwindigkeit: Die maximale Geschwindigkeit der Flottille.
Versorgungskonsum: Die täglich der von dieser Flottille benötigten Versorgungseinheiten.
Treibstoffkonsum: Der tägliche Ölverbrauch dieser Flottille wenn sie sich vorwärts bewegt. Falls die Flottille lediglich ruhig auf dem Meer treibt wird nur die Hälfte an Treibstoff verbraucht, gar nichts aber, wenn sie sich im Stützpunkt oder im Hafen befindet.
Reichweite: Die effektive Missionsreichweite bezeichnet die maximale Entfernung, die sich diese Flottille von ihrem zugewiesenen Stützpunkt entfernen kann. Wenn Flottillen zu Flotten zusammengestellt werden, dann bestimmt die Flottille mit der kürzesten Reichweite die allgemeine Reichweite dieser Flotte.
See-Erkennungsfähigkeit (S-ERKF): Die Fähigkeit der Flottille, weitere Schiffe aufzuspüren. Überraschung und Manövrierung spielen eine große Rolle bei Kämpfen auf See, und die Fähigkeit, einen nahenden Feind rechtzeitig zu entdecken kann ausgesprochen wichtig sein.
Luft-Erkennungsfähigkeit (L-ERKF): Die Fähigkeit der Flottille, Flugzeuge in der Umgebung aufzuspüren.
U-Boot-Erkennungsfähigkeit (UB-ERKF): Die Fähigkeit der Flottille, feindliche U-Boote aufzuspüren.
U-Boot-Angriff (UBA): Der Angriffswert der Flottille beim Angriff auf U-Boote.
Sichtbarkeit: Dieser Wert gibt an, wie einfach es für den Feind ist, diese Flottille zu entdecken.
Erfahrung: Der aktuelle Erfahrungswert dieser Flottille.
Maximale Schussweite (MaxS): Seegefechte in AoD erfordern, dass ein Schiff in die Nähe seines Ziels fährt, bevor es schießen kann. Der Wert gibt die maximale Schussweite der Waffen dieser Flottille an. Für Flugzeugträger wird dabei die maximale Angriffsreichweite angegeben.
Tatsächliche Versorgungseffizienz: Die aktuelle TVE der Flottille.
Schiffstagebuch: AoD zeichnet alle Schiffe auf, die eine Flottille versenkt hat. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die aufgezeichneten Versenkungen einzusehen.
Schaltfläche Brigade zuweisen/abrufen: Dies kann nur durch einen Flugzeugträger vorgenommen werden und wird verwendet, um eine CAG zuzuweisen oder abzurufen.
Schaltfläche Auflösen: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Flottille aufzulösen und ihre Personalkräfte wiederzugewinnen.



Flottendetails

Das Informationsfeld über Flottendetails entspricht weitestgehend der für die Feldkommandos. Es gibt jedoch zwei wichtige Unterschiede, die wir hier aufführen:
Stützpunkt und Reichweite: Direkt unter dem Befehlskästchen sehen Sie das schon bekannte Versorgungssymbol (einen kleinen Kreis), aber darunter sehen Sie jetzt auch den aktuell zugewiesenen Stützpunkt und die effektive Missionsreichweite. Eine Flotte kann sich nie weiter von ihrem zugewiesenen Stützpunkt entfernen als die Missionsreichweite vorgibt. Dadurch werden die Entfernungen, die sie zurücklegen kann begrenzt, es sei denn, ein neuer Stützpunkt würde zugewiesen.
Hauptstatistiken: Die wichtigsten Statistiken, die für jede einzelne Flottille angezeigt werden sind ebenfalls unterschiedlich. Von links nach rechts sind das die Seeangriffs-, Luftangriffs-, Seeverteidigungs-, und Luftverteidigungswerte.

Führung

Wie bei den Landstreitkräften sollte auch den Flotten jeweils ein fähiger Offizier zugewiesen werden. Die Anzahl der Flottillen, die er befehligen kann ohne sein Kommandolimit zu überschreiten ist abhängig von seinem Rang. Zu den möglichen Rängen gehören der Konteradmiral (der 6 Flottillen befehlen kann), der Vizeadmiral (12 Flottillen), der Admiral (18 Flottillen), und der Großadmiral (30 Flottillen). Bei Seegefechten werden beide Seiten als „Angreifer" behandelt und da der Kampf in einem einzigen Seebereich stattfindet muss man sich keine Gedanken um die „Umfassung" oder um „mehrere Angriffswinkel" machen. Der Offizier mit dem höchsten Rang auf jeder Seite wird die maximale Anzahl an Flottillen festlegen, die teilnehmen, bevor er sein Kommandolimit überschreitet, aber die Fähigkeiten der einzelnen Offiziere werden nach wie vor eingesetzt, um die Boni der Fähigkeiten und Eigenschaften zu bestimmen. Wie bei einem Kampf an Land werden diese Vorteile eingebüßt, falls ein einzelner Offizier sein Kommandolimit überschreitet (selbst wenn die gesamte Streitmacht sich innerhalb des Kommandolimits des ranghöheren Offiziers befindet). Beachten Sie auch, dass es auf See kein Äquivalent zu einem HQ gibt..

Führereigenschaften

Marineoffiziere besitzen oft einen Wesenszug, der die Fähigkeiten jeder Flottille in der Flotte, die sie kommandieren, verbessert. Dieser Vorteil geht verloren, falls dem Offizier mehr Flottillen zugewiesen werden als dies seiner Rangkapazität entspricht.
Seewolf: Dieser Offizier ist ein hervorragender U-Boot-Taktiker. Jedes U-Boot in einer Flotte, das unter seinem

Kommando steht, wird sehr viel schwieriger aufzuspüren sein und erhält einen zusätzlichen Angriffsbonus. Beachten Sie bitte, dass die Flotte aus gemischten Klassen bestehen kann, dieser Sonderbonus aber nur den U-Booten gutgeschrieben wird.

Blockadenbrecher: Dieser Kommandant ist besonders befähigt, um dem Kampf auszuweichen - insbesondere in Bezug auf feindliche U-Boote - wenn er das wünscht. Selbstverständlich wird es schwierig sein, ein Großkampfschiff zu „verstecken", aber seine Transportschiffe und Begleitschiffe können oft unentdeckt an einem U-Boot vorbeiziehen.

Überragender Taktiker: Ein Führer mit diesem Wesenszug zeichnet sich besonders durch seine Manövertaktiken auf See aus. Seine Flottillen erhalten sowohl bei den Angriffswerten, als auch bei den Verteidigungswerten einen besonderen Kampfbonus.

Beobachter: Dieser Offizier verfügt über eine unheimliche Fähigkeit, den Standort des Feindes vorherzusagen und erhöht so die Aufklärungswerte aller Flottillen unter seinem Kommando.

Häfen und Marinestützpunkte

Viele der Küstenprovinzen verfügen über einen Hafen, aber nur wenige davon stellen voll funktionsfähige Marinestützpunkte dar, in denen die Schiffe der Marine ausgerüstet und mit Versorgungseinheiten eingedeckt werden können. Jeder Flotte muss ein bestimmter Marinestützpunkt zugewiesen werden - ein großer Hafen mit entsprechenden Einrichtungen - über den die Flotte Versorgungseinheiten und Treibstoff anfordern kann, während sie mit einer Mission beauftragt wurde und zu dem die Flotte nach einem Kampf zur Reparatur zurückgeführt werden muss oder in dem sie mit dem neuesten technologischen Fortschritt ausgerüstet werden kann. Ein einfacher Hafen erscheint auf der Hauptkarte als kleines Ankersymbol, während ein Marinestützpunkt als größeres - aber ähnliches - Symbol dargestellt wird. Das Symbol wird blau dargestellt, sobald sich mindestens ein Schiff aktuell im Hafen befindet, oder grau, falls sich derzeit keine Schiffe im Hafen befinden.

Jedem Marinestützpunkt können eine beliebige Anzahl an Flottillen zugewiesen werden - darunter auch die Schiffe der Bündnispartner - aber die Geschwindigkeit mit der Reparaturen und Aufrüstungen durchgeführt werden können hängt direkt vom Stützpunkt und der Anzahl der Schiffe ab, die er jeweils aufnehmen kann. Sie können außerdem einen Produktionsauftrag stellen um einen neuen Stützpunkt anzulegen oder einen bestehenden auszubauen. Dies wird einige Zeit dauern und ist auf eine Gesamtgröße von 10 begrenzt. Die Operationsgröße eines Stützpunktes kann unter Umständen reduziert werden, falls der Stützpunkt angegriffen wird (und wird entsprechend beschädigt, falls er eingenommen wird). In diesem Fall muss man evtl. IK für Reparaturen (Verstärkung) angefordert werden, bevor der Stützpunkt wieder voll operativ ist. Schiffe von Bündnispartnern, die an Ihrem Marinestützpunkt anlegen, werden Versorgungseinheiten von Ihren Vorräten abziehen - das kann gelegentlich zu nicht eingeplanten Anforderungen an Ihre Versorgungskette führen. Selbstverständlich ist auch das Gegenteil der Fall. Falls Sie Ihre Schiffe in den Einrichtungen eines Ihrer Bündnispartner festmachen, dann kann es evtl. eine Weile dauern, bis Ihr Bündnispartner den gesteigerten Anforderungen gerecht wird (vorausgesetzt, dass er über die notwendigen Vorräte verfügt, um diesen Anforderungen zu entsprechen).

Der Standort eines Flottenstützpunktes bestimmt, welche Seebereiche diese Flotte abfahren kann, da die Missionsreichweite jeder Flottille begrenzt ist und nur durch Verlagerung des Stützpunktes erweitert werden kann. Sie müssen der Flotte einen neuen Heimatstützpunkt zuweisen (verwenden Sie dazu den Umstationierungsauftrag, der weiter unten beschrieben wird), damit sie in den weiter abgelegenen Bereichen agieren kann, in denen Sie patrouillieren. Eine Flotte kann in jeden freundlich gesinnten Hafen (eine Provinz, die über keinen Stützpunkt verfügt) einfahren, um Truppen aufzunehmen oder abzuladen - oder um einem Feind auszuweichen - aber sie kann hier keine Versorgungseinheiten aufnehmen, repariert, oder neu ausgestattet werden. Die Kombination der oben aufgeführten Regeln kann zu einem oft auftretendem Spielfehler führen: wenn Sie einfach die Flotte in einen anderen Hafen oder zu einem anderen Stützpunkt bewegen, wird sie nicht umstationiert. Sie müssen entweder zu Ihrem Heimatstützpunkt zurückkehren, oder der Flotte mit dem Umstationierungsbefehl einen neuen Marinestützpunkt zuweisen.

Versorgung auf See

Arsenal of Democracy geht davon aus, dass Sie über Versorgungsschiffe verfügen, die Ihre Marinestreitkräfte mit Versorgungseinheiten eindecken können während diese ihre Mission ausführt - selbst, wenn sie sich mitten auf dem Ozean befinden - aber der Stützpunkt muss Zugriff auf die Vorräte und den Treibstoff erhalten, um diese Aufgabe erfüllen zu können. Wenn Sie einer Flotte einen Stützpunkt zuweisen, dann garantiert das noch nicht, dass die Flotte mit Versorgung versorgt wird. Ein Stützpunkt agiert als letzte Verbindung in einer Versorgungskette, die vom Depot aus, in dem die erforderlichen Vorräte und das Öl lagern, nicht unterbrochen werden darf. Sollten Sie als USA mitspielen, dann werden Sie feststellen, dass dies ein allgemeines Manko ist - insbesondere im Pazifik, bei dem mehrere Flotten Tausende von Meilen von der kontinentalen USA entfernt agieren. Vergessen Sie also nicht, einen Konvoi einzurichten, der die Versorgungseinheiten und das Öl in die einzelnen Depots bringt, die auf den unzähligen Inseln eingerichtet werden müssen, auf denen Sie die Stützpunkte für Ihre Flotten errichten. Sie benötigen eine ganze Reihe von Konvois, um das zu tun, und es ist unter Umständen einfacher, einige größere Depots in der Nähe einzurichten (z.B. Hawaii, Midway, Insel Wake, usw.) und dann die Güter mit kleineren Konvois zu den verschiedenen abgelegenen Marinestützpunkten zu transportieren, die Sie hier aufgebaut haben. Beachten Sie auch, dass alle Bündnispartner gelegentlich mit ihren

Schiffen die Einrichtungen in Ihrem Hafen nutzen werden, und dass sie erwarten, dass Sie Ihren Versorgungsanforderungen entsprechen.

Der Wert Missionsreichweite verbietet es Ihnen, Ihrer Flotte Aufträge zu erteilen, die außerhalb der maximalen Reichweite liegen. Es ist Ihnen jedoch gestattet, Ihre Flotte innerhalb dieser Reichweitenbegrenzung zu bewegen, selbst wenn Sie weder über Vorräte noch über Öl verfügen (es muss also nicht unbedingt ein Minimum an Lebensmitteln und Treibstoff an Bord gelagert werden, um sie zu bewegen). Wenn Sie ohne die vollständige Verfügbarkeit von Vorräten und Treibstoff agieren, dann wird Ihre Geschwindigkeit stark reduziert und die Flotte sehr schnell desorganisiert. Wenn Sie feindliche Schiffe angreifen während Sie nicht ausreichend ausgerüstet sind, dann erreichen Sie mit Sicherheit eine schnelle Niederlage und verlieren viele Ihrer Schiffe.

Flottillen aus dem Truppenpool einsetzen

Die Zuweisung von Flottillen wird auf dieselbe Art und Weise vorgenommen wie die der Landdivisionen - außer, dass die Zuweisung des Standortes natürlich auf die Provinzen mit Marinestützpunkten beschränkt bleibt. Sie können eine Flottille einer bestehenden Flotte oder einem Marinestützpunkt in einer geeigneten Provinz zuweisen. Die neu zugewiesene Flottille wird den Stützpunkt der Flotte verwenden, der Sie diese zugeordnet haben (oder aber den Stützpunkt, den Sie direkt zuordnen). Achtung: Bei Marineschiffen können Sie die strategische Umgruppierung nicht einsetzen um sie auf einen anderen Kriegsschauplatz zu versetzen, achten Sie also darauf, dass Sie den Standort weise wählen, damit sie nicht um die halbe Welt segeln müssen um die erforderliche Position einzunehmen.

CAGs zuweisen/abrufen

CAGs stellen eine Fliegerstaffel dar, die sowohl Jäger- als auch Torpedoflugzeugfähigkeiten aufweist und auf einem Flugzeugträger landen kann. Diese werden als „Marinebrigade" gehandelt und werden auf genau dieselbe Art und Weise zugewiesen und abgerufen, wie Landbrigaden den Divisionen zugewiesen werden. Eine CAG kann nur einem Flugzeugträger zugewiesen werden, und ein Flugzeugträger kann jeweils nur einer CAG als Stützpunkt dienen. Ohne eine CAG verliert ein Flugzeugträger seinen eigentlichen militärischen Wert. Da CAGs Flugzeuge sind, wird die Effektivität eines Flugzeugträgers auch maßgeblich von schlechten Wetterbedingungen beeinflusst.

Verstärkung, Aufrüstung und Wertverlust

Wie bereits oben erwähnt kann eine Flotte während ihrer Mission mit Versorgung eingedeckt werden, aber sie muss dazu zu ihrem zugewiesenen Stützpunkt zurückkehren und dort eine Weile bleiben, falls Sie evtl. Schäden an Ihrer Flottille reparieren und die Flottille mit neuen Technologien aufrüsten möchten. Dies erfordert eine entsprechende Zuweisung von IK (sowohl für Verstärkung als auch für Aufrüstung) und Zeit. Die Zeit, die erforderlich ist um diese Aufgaben auszuführen hängt von der Größe des Stützpunktes und der Anzahl der Flottillen ab, die hier stationiert sind (selbst wenn einige davon sich im Moment nicht im Hafen befinden).

Die neuen Technologien stellen verbesserte Schiffsmodelle zur Verfügung und im Gegensatz zu Landeinheiten können Ihre bestehenden Schiffe nicht aufgewertet werden. Unter Umständen möchten Sie eine überflüssig gewordene Flottille noch eine Weile im aktiven Dienst belassen - vor Allem, wenn diese eine Menge Erfahrung aufweist - oder Sie entscheiden, diese einzumotten (aufzulösen) um die Personalkräfte in den nationalen Pool zurückführen zu können und Ressourcen für neuere, fortschrittlichere Schiffe freizusetzen. CAGs werden zu Aufrüstungszwecken als Luftwaffeneinheiten betrachtet und können mit entsprechendem Einsatz von Zeit und Ressourcen voll aufgerüstet werden.

Flottillen auswählen und kombinieren

Flottillen werden in Flotten zusammengruppiert (und daraus entfernt), und zwar auf dieselbe Art und Weise in der Landstreitkräfte verwaltet werden. Sie sollten jedoch besonders darauf achten, dass Sie mindestens ein Begleitschiff für jedes Großkampfschiff einplanen um Verluste während der Kämpfe zu vermeiden. Die Optionen für die Auswahl von Flotten ist ebenfalls so gut wie identisch, außer dass man auf die Auflistung aller nationalen Flotten über die Schaltfläche Marinestreitkräfte zugreift. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, dann ändert sich die Anzeige auf dem Informationsfeld um eine komplette Auflistung aller Marinestützpunkte anzuzeigen, die derzeit Ihrer Nation gehören. Neben dem Namen der Stützpunkte werden zwei Zahlen angegeben: die Größe des Stützpunktes und ihre aktuelle Operationsgröße. Unter dem Namen jedes Stützpunktes sehen Sie eine Liste aller Flotten, die diesen Hafen derzeit als ihren Heimathafen nutzen, sowie deren Größe und eine grafische Darstellung ihrer aktuellen Stärke und Organisation. Nur weil eine Flotte unter einem Stützpunkt gelistet ist heißt das nicht, dass sie sich auch aktuell dort befindet. Es zeigt nur an, dass dies ihr Heimatstützpunkt ist. Die Marinestützpunkte Ihrer Bündnispartner werden normalerweise nicht auf dieser Anzeige dargestellt. Sollten Sie jedoch eine Ihrer Flotten dem Stützpunkt eines Ihrer Bündnispartner zugewiesen haben, dann wird er in diese Liste aufgenommen bis Sie diese Flotte an einen anderen Standort umstationieren.

Falls eine Flotte eine Mission ausführt, dann wird in Ihrem Missionskästchen eine Zusammenfassung der Mission angezeigt und im QuickTipp erhalten Sie weiterführende Informationen über die Eckdaten der Mission. Sie können direkt auf den Flottennamen klicken um die Flotte auszuwählen und Sie auf der Karte zu zentrieren, oder Sie klicken auf das Missionskästchen um diese direkt von diesem Bildschirm aus einer Mission zuzuordnen. Falls ein

kleines rotes Kampfsymbol in dieser Auflistung auftaucht, dann befindet sich diese Flotte im Kampf (und Sie sollten mal einen Blick darauf werfen, falls Sie das noch nicht getan haben).

Einfache Bewegungen auf See

Die grundsätzlichen Bewegungen auf See werden über die normalen Steuerelemente des Spiels vorgenommen. In gewisser Hinsicht ist das sogar einfacher, da die Seebereiche (die maritime Entsprechung einer Provinz) nicht der nationalen Steuerung unterstehen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Bereich im Meer und Ihre Flotte wird dorthin fahren und jedes feindliche Schiff dort angreifen. Falls Sie sich durch mehrere Bereiche bewegen, dann wird Ihre Flotte auch jeden Feind auf dem Weg dorthin angreifen. Es gibt nur zwei Begrenzungen bei Seeschlachten:

Flottenreichweite: Sie können die maximale Reichweite der „schlechtesten" Flottille in der Flotte nicht übertreffen. AoD macht das einfach, denn es wird schlichtweg jeder Befehl verboten, der eine Flotte außerhalb der Reichweite des ihr zugeordneten Stützpunktes führen würde. Sobald eine Flotte ausgewählt ist, sehen Sie einen QuickTipp für jeden Bereich auf dem Meer, der die Reichweite der Flotte und die Entfernung des Marinestützpunktes dieser Flotte zu diesem Bereich anzeigt.

Nicht zulässige Bereiche: Es gibt einige Bereiche auf See, die ausgesprochen schmale Straßen, Kanäle oder Fluss - läufe bezeichnen. Die feindliche Kontrolle der angrenzenden Provinzen verbietet es Ihrer Flotte durch diesen Bereich zu fahren. Darunter fallen der Panamakanal, der Suezkanal, der Kielkanal und das Marmarameer.

Falls Sie Ihre Flotte in eine Provinz bewegen möchten, die einen Hafen oder einen Marinestützpunkt enthält, dann klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf diese Provinz. Da Ihnen mehrere Optionen zur Verfügung stehen, wie eine Flotte und eine Provinz miteinander „agieren" können, bieten wir Ihnen eine verkürzte Liste dieser Befehle. Wählen Sie die Option Bewegen um in den Hafen einzufahren. Selbst wenn die Provinz einen Marinestützpunkt enthält wird das Ihre Flotte nicht umstationieren, noch werden ein Stützpunkt oder ein Hafen in den Sie einfahren Ihnen bei der Ankunft Treibstoff oder Versorgungseinheiten anbieten. Die Häfen können den Anforderungen von Militärschiffen nicht entsprechen und Sie müssen die Option umstationieren verwenden um es einem Marinestützpunkt zu ermöglichen, Ihnen Versorgung anzubieten.

Wie Sie bald feststellen werden (im Abschnitt Seegefecht), ist es nicht unabdingbar, dass gegnerische Flotten sich angreifen, wenn Sie sich beide im selben Bereich des Meeres befinden. Jeder Bereich stellt eine große Fläche Wasser dar und es ist gut möglich, dass zwei Flotten sich einfach nicht entdecken, es sei denn, sie verfügten über außergewöhnliche Aufklärungsfähigkeiten. Selbst wenn Sie eine Flotte entdeckt haben, ist es selten sicher, davon auszugehen, dass Sie die Gesamtheit ihrer Schiffe entdeckt haben.

Eine Flotte umstationieren

Sie können eine Flotte auch einem anderen Marinestützpunkt zuordnen indem Sie einen Befehl für eine Umstationierung ausgeben. Wenn Sie eine Flotte auswählen und dann mit der rechten Maustaste auf eine Provinz klicken, die einen Marinestützpunkt enthält (der Ihnen oder einem Bündnispartner gehört), dann erscheint die Option Umstationieren als eine der Optionen auf der kontextsensitiven Liste der möglichen Marinemissionen. Eine andere Methode der Umstationierung besteht darin, auf dem Missionskästchen der Flotte auf einen beliebigen Bildschirm zu klicken der eine Mission anzeigt. Wählen Sie Umstationieren aus der Liste der zur Verfügung stehenden Missionen aus und wählen Sie dann den Stützpunkt, den Sie zuordnen möchten aus einer neuen Liste aus, die alle zur Verfügung stehenden Stützpunkte anzeigt. Achten Sie aber bei der Umstationierung (unabhängig von der verwendeten Methode) darauf, da die maximale Reichweite bei diesem Befehl nicht beachtet wird. Flotten werden zu ihrem neuen Stützpunkt fahren, aber wenn dies den Wert ihrer Reichweite mehr als doppelt überzieht - je nach bereister Entfernung - dann kann es sein, dass sie über eine längere Zeit unter einem totalen Organisationsverlust leiden. Während Ihre Flotte sich zu diesem neuen und weit entfernten Stützpunkt begibt könnte sie von feindlichen Schiffen oder Flugzeugen angegriffen werden (das kann schnell zu schweren Verlusten führen).

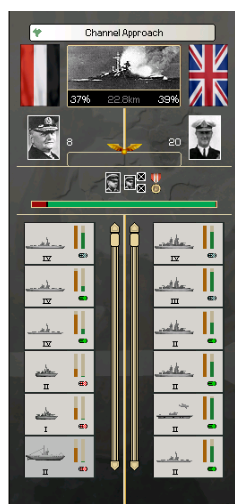
Einfaches Seegefecht

Überblick

Wenn zwei (oder mehr) feindliche Flotten sich im selben Bereich auf dem Meer befinden, dann ist es gut möglich, dass es zu einer Schlacht auf See kommt. Ob ein Kampf ansteht oder nicht hängt davon ab, ob eine der Flotten eine andere entdecken kann und ob sie sich in der Verfassung befindet anzugreifen. Wie bei den Kämpfen an Land stellen die Seeschlachten längere Kampfhandlungen dar, die unter Umständen auch längere Zeit in Anspruch nehmen. Die Methode zur Auflösung eines Kampfes ist jedoch anders und hängt von der Positionierung der Seeschlachten und den Konzepten der Reichweite ab. Wie ich schon weiter oben erklärt habe, werden beide Seiten als Angreifer bezeichnet, wenn die Bestimmung der maximalen Flottengröße vor der Überschreitung des Kommandolimits bestimmt wird (siehe Abschnitt Führung der Marineweiter oben). Die zugrunde liegenden Konzepte von Angriffswerten, Verteidigungswerten und Kampfeffizienz sind dieselben, aber die Zielausrichtung wird hier auch etwas anders vorgenommen (und sehr viel umsichtiger).

Sobald die Flotten sich gegenseitig entdecken wird vermutlich eine ganze Ecke Wasser zwischen ihnen liegen und jede Flotte verfügt über einen anfänglichen Positionierungs-Wert. Stellen Sie sich diesen als eine Angabe vor, die aufzeigt, wie gut ein Schiff im Vergleich zum Feind positioniert ist um seine wichtigsten Waffen auf das Ziel auszurichten. Je weiter der Kampf fortschreitet,

desto näher kommen sich die Flotten und versuchen, sich in eine bessere Position zu manövrieren - dieser Vorgang ist für die Seite ausgesprochen beschwerlich, die über nicht genügend Begleitschiffe verfügt. Jedes Schiff wird damit beginnen auf die feindlichen Schiffe zu feuern, sobald der Abstand zwischen ihnen sich auf die Schussweite der Waffen an Bord verringert. Normalerweise werden erst die Flugzeugträger angreifen, da ihre Waffen (Flugzeuge) über die größte Reichweite verfügen, dann eröffnen die Kampfschiffe das Feuer, dann die Kreuzer, und so weiter. Irgendwann wird eine Seite entweder versenkt sein oder sich zurückziehen, obwohl es eine Weile dauert, bis dieser Vorgang beendet ist und während dieses Rückzugs können die Schiffe auch weiter beschädigt werden. Schauen wir uns einmal die entsprechenden Details an.



Seiten beteiligten Einheiten (ebenfalls mit den QuickTipps). Weitaus weniger vertraut mutet die Information über Reichweite und Positionierung an, die zwischen den beiden Flaggen angezeigt wird und die sehr kleinen Zielsymbole, die direkt unter den Stärke- und Organisationsleisten jeder Einheit angezeigt werden - jede einzelne davon stellt eine wichtige Komponente in einem Seegefecht dar (und es gibt weitere wichtige Details in jedem QuickTipp zu diesen Objekten).

Seeschlachten schreiten auf Stundenbasis fort. Zu jeder Stunde werden beide Kommandeure versuchen, ihre Flotten in eine bessere Position zu manövrieren und werden versuchen, die jeweils optimale Reichweite für einen maximalen Effekt abzuschätzen. Sowohl Fähigkeitsebene und Rang haben einen großen Einfluss auf die Möglichkeit, dies zu erreichen. Entscheidend ist auch die Anzahl der Begleitschiffe, welche die Großkampfschiffe schützen.

Sichtbarkeit

Bevor der Kampf beginnt muss eine Flotte zunächst einmal die feindliche Flotte ausmachen. Dies ist bestimmt durch die Sichtbarkeits- und Erkennungsfähigkeiten jeder Flottille. Diese wird dann weiter von den Wesenszügen des Offiziers beeinträchtigt und kann durch Wetterbedingungen beeinflusst werden. Regelmäßig wird ein „Aufklärungscheck" durchgeführt, bis eine Flotte eine andere entdeckt oder eine von ihnen diesen Bereich des Meeres verlässt. Falls ein Aufklärungscheck durchgeführt wird und die Flotte mit dem Angriff beauftragt wurde, dann beginnt eine Schlacht.

Einleiten eines Seegefechts

Zu Beginn des Kampfes werden die Positionierungen jeder Flotte und der Abstand zwischen ihnen bestimmt. Das hängt weitgehend von den Fähigkeiten des Offiziers ab und von den Marinedoktrinen, die erforscht wurden - allerdings beeinflusst auch das Wetter das Geschehen. Sie werden darüber informiert dass der Kampf aufgenommen wurde, und auf dem Informationsfeld für die Flotte wird ein Gefechtsüberblick dargestellt, der dem für Kämpfe an Land ähnelt. Dieselbe Schnellanzeige wird auch der Liste der Schnellschaltfläche Aktives Gefecht zugeordnet. Wenn Sie auf die Schnellanzeige klicken, sehen Sie eine detaillierte Kampfanzeige.

Auflösung des Seekampfs

Auf den ersten Blick ähneln die Details zum Seegefecht sehr denen zu Land und in gewisser Hinsicht sind sie das auch. Sie werden die Flaggen der beteiligten Nationen sehen, die Porträts der jeweiligen Führer (mit detaillierten QuickTipps), die Statusleiste für den Kampf und Bedingungssymbole, sowie eine vollständige Liste der auf beiden

Der anfängliche Abstand zwischen den beiden Flotten wird normalerweise (aber nicht immer) größer als die maximale Reichweite der Angriffsfähigkeiten der Schiffe sein. Deshalb stellt die erste Stunde eines „Kampfes" hauptsächlich eine Reihe von Manöver dar, mit der die Lücke zwischen beiden Flotten langsam geschlossen wird. Sie können sofort feststellen, ob eine Flottille sich in Reichweite befindet, indem Sie auf das kleine Zielsymbol sehen. Sollte es einen roten Balken anzeigen, dann ist der Abstand noch zu groß um eines der Schiffe zu befeuern, das entdeckt wurde. Die maximale Reichweite einer Einheit können Sie im QuickTipp einsehen, der angezeigt wird, wenn Sie mit Ihrer Maus über das Symbol fahren. Im selben QuickTipp werden auch die aktuellen Werte für die Angriffs- und Verteidigungseffizienz der Flottille angezeigt.

Der befehlshabende Offizier wird sich für eine allgemeine Flottenreichweite entscheiden, die er für die optimale Entfernung hält, und zwar basierend auf der Zusammensetzung seiner eigenen und die er für die der feindlichen Flotte hält. Er wird versuchen, sich zu diesem Abstand hinzumanövrieren und den dann während des gesamten Kampfes beizubehalten. Das wird allerdings fast unmöglich, wenn er nicht über genügend Begleitschiffe verfügt. Gleichzeitig wird er versuchen, seine Schiffe in eine optimale Angriffs- und Verteidigungsposition zu manövrieren. Der aktuelle Abstand zwischen den beiden Flotten wird in der Mitte des kleinen schwarzen Kästchens zwischen den nationalen Flaggen angezeigt. Wenn Sie mit der Maus über diesen Wert fahren wird Ihnen in einem QuickTipp der Abstand angezeigt, den jeder Kommandant für den optimalen hält. Die aktuelle Position jeder Flotte wird auf beiden Seiten des Abstandswertes angegeben. Die Positionierung wird kritisch sobald die Flotten sich annähern. Beobachten

Sie also dann diese Werte genauestens um ein Gefühl für die Fähigkeiten der beiden Kommandeure zu erhalten und das zu Ihrem Vorteil zu nutzen. Die Positionierungswerte werden sich stündlich geringfügig ändern und falls Ihnen auffällt, dass Ihre Werte deutlich unter die des Feindes fallen, dann ist es unter Umständen angebracht, den Kampf abzubrechen um schwere Verluste zu vermeiden.

Sobald ein Schiff in die Reichweite eines feindlichen Schiffes gelangt wird es auf das feindliche Schiff schießen. Unabdingbar für ein erfolgreiches Unternehmen ist dabei die Positionierung der eigenen Flotte (nicht die des Feindes). Falls Ihre Positionierung zum Beispiel 20% beträgt, dann haben Sie eine 20%ige Chance, den Feind erfolgreich zu treffen. Sollten Sie das feindliche Schiff aber um Einiges verfehlen, dann ist es auch möglich, dass Sie aus Versehen Ihre eigene Flottillen treffen - je höher also die Positionierung ist, desto besser. Die Anzahl der Angriffe, die jede Flottille stündlich durchführen kann wird vom Angriffswert bestimmt.

Falls eine Flottille einen erfolgreichen Treffer landet, dann wird ihr Ziel bestimmt. Die Wahrscheinlichkeit, dass es ein Begleitschiff trifft hängt von der Positionierung des Feindes ab. Sollte Ihr Gegner z.B. bei 30% positioniert sein, dann liegt Ihre Chance auch bei 30%, ein Begleitschiff zu treffen und bei 70% um ein Kernschiff zu treffen. Es gibt jedoch ein paar Ausnahmen für diese Regel: Flugzeugträger zielen eher auf Kernschiffe ab, U-Boote sind ebenfalls eher darauf ausgerichtet, ein Kernschiff zu treffen und können entscheiden, das Feuer einzustellen, selbst wenn sie dazu nicht in der Lage sind (bis ein U-Boot feuert bleibt es verdeckt und kann nur sehr schwer entdeckt werden), und Begleitschiffe werden immer auf ein feindliches U-Boot feuern, sobald sie sich seiner Existenz bewusst sind. Die Begleitschiffe, die Teil einer gut positionierten Flotte sind, können einmal pro Stunde auch ein verdecktes U-Boot aufspüren. Selbst wenn ein Treffer verzeichnet wird ist es immer noch erforderlich ob (und wie viel) Schaden am feindlichen Schiff angerichtet wurde (basierend auf den Methoden, die auch bei Kämpfen an Land verwendet werden). Sobald ein Schiff ein anderes entdeckt hat, ist es sehr wahrscheinlich, dass es so lange weiter feuert, bis das andere Schiff ganz zerstört ist. Es ist aber auch möglich, dass es sein Ziel ändert, vor Allem, wenn sich ein „bevorzugtes" Ziel auftut.

Im Verlauf des Kampfes erleiden die Flottillen nach und nach den Verlust ihrer Organisation oder werden versenkt. Wenn die Organisation einer Flottille tief genug fällt, zerbricht sie und versucht, sich zurückzuziehen. Wie bei einem Kampf an Land gilt auch hier, dass eine Flotte, in der mehr als 50% der Flottillen auf dem Rückzug sind, automatisch mit dem Kampf aufhört und versucht, aus der Reichweite des Feindes zu segeln. Feindliche Schiffe werden auch weiter feuern, bis die maximale Reichweite aller feindlichen Schiffe durchbrochen wurde - hinter diesem Punkt wird der Kampf entschieden. Sie können Ihrer Flotte aber auch jederzeit den manuellen Rückzug befehlen, indem Sie sie aus diesem Bereich des Meeres zurückrufen.

Tageszeit und Einfluss des Wetters auf die Seegefechte

Wie auch an Land eignen sich die Nachtstunden und schlechte Wetterbedingungen nur sehr bedingt für eine Seeschlacht. Die Positionierung wird davon stark betroffen und es ist sehr viel schwieriger, dem Feind Schaden zuzufügen. Im Gegensatz zu den Kämpfen an Land wird jedoch sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger benachteiligt, es sei denn, einer von ihnen verfügt in diesem Bereich über einen technologischen Vorteil. Flugzeugträger sind bei schlechten Wetterbedingungen kaum einzusetzen, da die CAGs unter diesen Bedingungen im Nachteil sind. Bei ganz schlechtem Wetter (Sturm und Schneesturm) können die CAGs gar nicht fliegen.

Auswirkungen von fehlender Versorgung auf die Seegefechte

Falls eine Flotte ohne Versorgung oder Treibstoff operiert, empfiehlt es sich, die Segel zu hissen und so schnell wie möglich zu verschwinden, sobald sie einen Feind in dem Bereich ausmacht. Falls sie aber bleibt und kämpft, dann wird sie eine demütigende Niederlage erleiden und froh sein, wenn wenigstens ein Rettungsboot durchkommt.

Auswirkung der Zusammensetzung von Truppen

Ich habe bereits deutlich aufgezeigt, wie wichtig es ist, dass die Anzahl der Begleitschiffe zur Unterstützung Ihrer Großkampfschiffe ausgeglichen ist. Aber ich wiederhole das noch einmal. Ihre Positionierung kann nicht korrekt ausgeführt werden, wenn Sie nicht wenigstens ein Begleitschiff pro Großkampfschiff zuweisen. Das Großkampfschiff kann dann keinen sicheren Feuerabstand vom Feind halten und wird schneller versenkt werden.

Ende eines Seegefechts

Sobald die Flotten den Kampf beendet haben muss die besiegte Flotte sich aus diesem Seebereich zurückziehen. Das geschieht in einem zufällig ausgewählten Bereich, der normalerweise (aber nicht immer) in der allgemeinen Richtung ihres Stützpunktes liegt. Sollte es in diesem Bereich einen befreundeten Hafen oder einen Marinestützpunkt geben, dann kann sie sich auch dorthin zurückziehen. Der Sieger kann entweder entscheiden, in diesem Bereich zu bleiben oder mit der Mission fortzufahren, zu der er abgestellt war, bevor die Flotte vom Kampf „unterbrochen" wurde. Im Gegensatz zu Kämpfen an Land werden Seegebiete nicht zugewiesen, es gibt also keine Territorienübertragung.

Feindliche Besetzung eines Hafens oder Stützpunktes

Falls eine feindliche Landeinheit einen Hafen oder einen Marinestützpunkt besetzt, der eine Flotte enthält, dann wird diese Flotte versenkt. Alle Flotten, die diesem Marinestützpunkt zugewiesen wurden sind jetzt ohne Stützpunkt und verlieren schnell an Versorgung und Organisation, bis

Ihnen ein neuer, sicherer Marinestützpunkt zugewiesen wird. Ihr Personal wird den Marinestützpunkt jedoch vor der Flucht sabotieren, es dauert also eine Weile, bis der Feind diese Einrichtungen effektiv nutzen kann.

Marine-Befehle

Überblick

Wenn eine Flotte sich nicht im Hafen befindet, dann kommt es nur selten vor, dass Sie ihr nicht befehlen werden, irgendetwas zu tun und sie wird nicht nur ruhig auf dem Meer treiben werden. U-Boote werden vermutlich dazu eingesetzt, feindliche Konvois und Transporte anzugreifen und Überwasserflotten werden für die ständige Patrouille des Ozeans eingesetzt… bei einem Spieler mit einer großen Anzahl von Flotten kann das aufgrund der ständigen Mausklickerei schnell zu einem Albtraum werden. In AoD können Sie das tun, wenn Sie das wirklich möchten.

Es gibt jedoch auch eine Reihe von ausgesprochen nützlichen Marinemissionen, die Sie über das Interface Marine-Befehle erteilen können und die es Ihnen ermöglichen, routinemäßige Aufgaben zu automatisieren. Es gibt auch einige spezielle Befehle, die normalerweise entweder ein Element für die Zeiteinteilung oder der besonderen Zielsetzung enthalten - so kann z.B. ein Flugzeugträger seine Flugzeuge aussenden, um die Einrichtungen eines Marinehafens oder die Luftstützpunkte anzugreifen und Sie müssen bestimmen, welches davon Ihr eigentliches Ziel ist. Das können Sie ebenfalls über das Interface Marine-Befehle ausführen.

In den meisten Fällen werden Sie „Daueraufträge" aufgeben, bei denen eine Mission während eines bestimmten Zeitraumes, unter bestimmten Bedingungen und in einem zugewiesenen Bereich der Weltmeere ausgeführt wird oder die Strukturen und Truppen einer Provinz angegriffen werden. Sobald Sie die Befehle ausgegeben haben, können Sie diese Flotten weitgehend sich selbst überlassen - selbst, wenn diese auf einen Feind treffen sollten - was einen Großteil des Mikromanagements und der Komplexität eliminiert, unter der eine seefahrende Nation sonst zu leiden hätte. Eine weitere Reduktion des potenziellen Mikromanagements ist die fiktive Existenz von Begleitschiffen, die patrouillierende Flotten mit Versorgungseinheiten und Treibstoff versorgen. Anstatt dass Sie immer ein Auge darauf halten müssen, wie weit jede Flotte gereist ist und sie dann zum Stützpunkt zurückbeordern zu müssen, werden Marinemissionen auf Ziele beschränkt, die innerhalb der Missionsreichweite der Flotte liegen und sie müssen nur zur Reparatur oder Aufrüstung (oder für eine schnellere Wiederherstellungsrate der Organisation) zurück zum Stützpunkt segeln.

Sie können alle Marine-Befehle einsehen, wenn Sie die Flotte auswählen und dann entweder auf die Strg-Taste drücken und mit der rechten Maustaste auf das Ziel klicken, oder indem Sie auf dem Informationsfeld in das Kästchen Marine-Befehle klicken. Bei der zweiten Methode wird jede einzelne Marinemission angezeigt, die zur Verfügung steht (aufgrund der Flottenzusammensetzung oder unzureichender technologischer Ausstattung sind einige davon evtl. auch nicht verfügbar), und erfordern normalerweise, dass Sie einen Zielbereich oder eine Region aus einer Liste der gültigen potenziellen Ziele eingeben. Nach der Auswahl des Ziels wird der Bildschirm Marine-Befehle aufgerufen. Wenn Sie zur Erteilung eines Befehls die Methode „Strg + Rechtsklick verwenden, werden nur die kontextsensitiven Missionen aufgerufen und das Interface Marine-Befehle wird angezeigt, sobald Sie die Mission ausgewählt haben (da Sie das Ziel bereits identifiziert haben, indem Sie auf es geklickt haben).

Das Interface für Marine-Befehle

Dieses Interface wird verwendet um bestimmte Missionsparameter einzustellen, wann immer Sie einen Befehl auf See ausgeben. Identische Steuerelemente werden wir später auch bei den Luft-Befehlen vorfinden.

Im oberen Teil des Interface sehen Sie links drei Umschaltflächen (Tag/Nacht/beides), die verwendet werden um festzulegen, wann eine Flotte den Kampf aufnehmen soll, sobald sie einen Feind entdeckt hat. Sie sollten diesen Schalter für die meisten Kampfmissionen auf „Tag" stellen (es sei denn, sie verfügen über bestimmte Nachtkampftechnologien), da die meisten Schiffe nur ausgesprochen schlecht bei Nacht kämpfen können. Rechts neben diesen Schalter sehen Sie einen Schieber, mit dem Sie die Bedingungsparameter für die Mission festlegen. Damit wird ein Mindestmaß an Stärke vorgegeben, die jede Flottille in der Flotte beibehalten muss, damit die Mission fortgeführt werden kann. Falls die Stärke einer Flottille unter diesen Wert fällt, dann wird die Flotte für einen gewissen Zeitraum zum Stützpunkt zurückkehren, bis alle Flottillen in der Flotte auf ihre entsprechenden Stärkewerte repariert wurden – danach können sie die Mission fortführen.

In der unteren Hälfte des Interface können Sie die Zeitparameter der Mission anpassen, und so z.B. das Datum verschieben an dem die Mission beginnen soll und deren Dauer mit einem Enddatum vorgeben. Die standardmäßig vorgegebenen Werte geben normalerweise an, dass die Mission unverzüglich beginnt und einen Monat lang fortgeführt wird, aber das kann mit den Tasten „+" und „-" geändert werden. Falls Sie erst kürzlich Parameter für die Mission einer anderen Flotte eingestellt haben, dann werden die vorgegebenen Einstellungen für die Mission der nächsten Flotte übernommen. Sobald die Mission durchgeführt wurde, wird die Flotte zu Ihrem zugewiesenen Stützpunkt zurückkehren und dort auf neue Befehle warten. Falls Sie mit den vorgegebenen Nachrichteneinstellungen von AoD arbeiten, erhalten Sie einen Statusbericht der Missionen, sobald die Flotte zum Stützpunkt zurückkehrt, in dem Sie darüber informiert werden, dass sie jetzt neue Befehle empfangen kann. Diese Nachricht verfügt über eine Schaltfläche „Auswahl", mit der Sie schnell eine Flotte auswählen und ihr eine neue Mission zuweisen können.

Umstationierung
Ich habe diesen Befehl bereits weiter oben beschrieben, möchte Sie also nur daran erinnern, dass das reine Bewegen einer neuen Flotte zu einem neuen Marinestützpunkt noch kein Garant dafür ist, dass sie dort stationiert wird. Sie müssen den Befehl Umstationieren einsetzen.

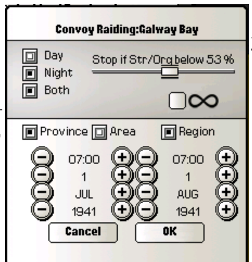
Bewegung
Dieser Befehl ist eine der verfügbaren Alternativen, wenn eine Provinz ins Visier genommen wird. Damit wird die Flotte angewiesen, in den Hafen oder den Marinestützpunkt dieser Provinz einzufahren, aber da es sich dabei nicht um einen ihr zugewiesenen Marinestützpunkt handelt, können sie keinen Treibstoff und keine Versorgungseinheiten aufnehmen. Der Befehl Bewegung wird meist verwendet, um die Transporte anzuweisen, einen Hafen anzufahren um Landdivisionen für einen nachfolgenden Transport auf See aufzunehmen oder für amphibische Überfallsmissionen.

Angriff
Obwohl es sich dabei nicht um eine Mission handelt, die Sie aus dem Menü auswählen können, ist dies ein Missionstyp, der angezeigt wird, wenn Sie einfach eine Flotte mit einem Rechtsklick in einen neuen Seebereich führen. Die Flotte wird auf direktem Weg zu diesem Bereich segeln und dort alle feindlichen Schiffe angreifen, auf die sie trifft. Da sie unter Volldampf zum neuen Zielgebiet segelt, ist es sehr unwahrscheinlich, dass sie während der Reise eine feindliche Flotte entdeckt, sie wird jedoch angreifen, falls das doch der Fall sein sollte.

Abriegelung zu See
Dies ist ein Marine-Befehl, der Ihre Flotte anweist, das Meer innerhalb eines bestimmten Bereiches zu patrouillieren. Sie wird ohne klare Vorgaben durch diese Bereiche navigieren und jeden Feind auf den sie trifft direkt angreifen. Die Chancen, auf diese Art und Weise einen Feind ausfindig zu machen sind geringer als wenn Sie klar in einem Seebereich stationiert sind. Sie können aber auf diese Weise eine einzelne Flotte in einem größeren Bereich einsetzen (Sie werden jedoch seltener U-Boote entdecken).

Marine-Kampf-Patrouille
Dieser Befehl entspricht weitgehend dem vorherigen, eine Marine-Kampf-Patrouille überwacht jedoch einen größeren Bereich des Ozeans. Sie wird ohne besondere Vorgaben durch die Seebereiche innerhalb einer bestimmten Region patrouillieren, aber da es um einen größeren Bereich geht, ist die Chance auch größer, dass sie eine feindliche Flotte - und insbesondere feindliche U-Boote - nicht sieht.

Konvoiüberfälle
Mit diesem Befehl wird Ihre Flotte angewiesen, einen



Bereich auf dem Meer mit dem einzigen Zweck abzufahren, feindliche Konvois anzugreifen. Alle feindlichen Konvois, die durch einen Bereich fahren, der aktuell von einer Marineeinheit mit dieser Mission patrouilliert wird müssen versuchen, an dieser Patrouille vorbeizufahren. Es besteht eine gute Chance, dass dies wenigstens einem Teil von ihnen misslingt und sie versenkt werden können - obwohl diese Chance sich verkleinert, wenn die Konvois von Begleitschiffen eskortiert werden. Diese begrenzten Aktionen werden im Spiel nicht als Kampf dargestellt, sonder man sieht lediglich, wie sich die Werte für die Konvoi- und Handelseffizienz im Produktionsordner verringern. Ein Land, das sich auf ausländische Ladungen und den Handel verlässt um die erforderlichen Ressourcen zu erlangen wird von dieser Aktion schwer getroffen - wie auch die Truppen, deren Versorgung von diesen Konvois abhängt. U-Boote eignen sich besonders gut für diese Mission und sollten von allen Handelsschiffen gefürchtet werden. Aber Vorsicht: Eine Flotte, die diesen Befehl erhalten hat wird nicht versuchen, die Marinestreitkräfte des Feindes auszumachen.

U-Boot-Abwehr (ASW)
Da feindliche U-Boote eine große Gefahr für Ihre Versorgungseinheiten darstellen, empfiehlt es sich, eine Flotte anzuweisen, einen bestimmten Bereich auf dem Meer abzufahren und nach U-Booten Ausschau zu halten. Diese Mission eignet sich besonders für leichte Kreuzer und Zerstörer, die besonders gut dabei sind, U-Boote aufzufinden und zu befeuern, obwohl das ihre Möglichkeiten mindert, Feinde über dem Wasser aufzuspüren und zu befeuern.

Küstenbeschuss
Der Küstenbeschuss ist ein Befehl, der nur an eine Flotte ausgegeben werden kann, die über mindestens ein Großkampfschiff verfügt (schwerer Kreuzer oder größer). Die Flotte wird angewiesen, ihre Hauptkanonen bei einem Amphibienüberfall auf eine bestimmte Provinz zu richten, was beim Feind dazu führt, dass sowohl seine Angriffs- als auch seine Verteidigungseffektivität im Gefecht gemindert werden. Es können auch die Sanktionen für eine Invasion Ihrer Landungstruppen merklich erhöht werden.

Angriff auf einen Hafen von einem Flugzeugträger aus
Dieser Befehl kann nur an eine Flotte ausgegeben werden, die über mindestens eine CAG-Zuweisung verfügt. Den Flugzeugen des Flugzeugträgers wird befohlen, einen feindlichen Hafen oder einen Marinestützpunkt anzugreifen und alle dort angedockten Schiffe zu versenken (normalerweise verfügen sie nicht über die Waffen um den Stützpunkt selbst zu beschädigen). Feindliche Jäger und AAs in der Umgebung werden diese Aktion zu vereiteln suchen und diese Mission kann gar nicht geflogen werden,

falls der Flugzeugträger sich gerade in einem Gebiet befindet in dem ausgesprochen schlechte Wetterbedingungen vorherrschen.

Angriff auf einen Luftstützpunkt von einem Flugzeugträger aus

Dies ist ebenfalls ein Befehl, der nur an Flotten ausgegeben werden kann, die über eine CAG-Zuweisung verfügen. Dieser Befehl entspricht der Luftangriffsmission „Zerstörung der Startbahnen" (die im Abschnitt Luftkampf weiter unten erklärt wird) und stellt einen Angriff gegen den Luftstützpunkt dar, der dessen Stärke mindert. Achten Sie auch hier auf das Wetter, feindliche AA oder Jäger in der Umgebung.

Seetransport

Eine Mission zum Seetransport wird verwendet um Landstreitkräfte zu einem feindlichen Hafen zu transportieren, nachdem Sie an Bord aufgenommen wurden. Sie werden am Ziel automatisch von Bord gehen.

Amphibische Landung

Diese Mission wird verwendet, um Transportschiffe anzuweisen, die Landstreitkräfte, die sie mitführen, zu einem bestimmten Bereich außerhalb der Provinz des Feindes zu transportieren, um sich dort auf eine Invasion vorzubereiten. Sobald der Transport in Position ist, werden die Landtruppen automatisch mit der Invasion dieser Provinz beginnen. Um eine Provinz vom Meer aus anzugreifen muss diese Provinz über eine vernünftige Landestelle für diese Truppen verfügen - das wird über ein Strandsymbol entlang der Küstenlinie der Provinz angegeben. Es ist nicht möglich eine Provinz anzugreifen, die über keine Strände verfügt. Falls Sie es vorziehen, können Sie Ihre Truppen an Bord nehmen und dann Ihre Schiffe manuell in den anliegenden Seebereichen positionieren. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „entladen" und wählen Sie die Provinz aus, die von Ihren Landstreitkräften überfallen werden soll.

Amphibische Landungen werden auf dieselbe Art und Weise durchgeführt, wie Sie das bereits von den Kämpfen an Land kennen. Es gibt jedoch bestimmte Sanktionen für die eindringenden Streitkräfte (wesentlich geringere für die Marineinfanterie) und es sind vor Allem die Küstenbefestigungen der Provinz und nicht so sehr die Landbefestigungen, die bei der Abwehr des Angriffs zum Einsatz kommen. Bitte achten Sie darauf, dass eine erfolgreiche Invasion auf großer Skala extrem schwierig durchzuführen ist, da jede Division, die an der Invasion teilnimmt den Gesamtwert der Invasionssanktion steigern wird. Falls der Strand gut verteidigt wird, müssen Sie unter Umständen eine entsprechende Bombardierung von der Luft und von der See aus führen um die Invasion zu unterstützen.

Fortgeschrittene Marinestrategien

Obwohl das Hauptaugenmerk von Arsenal of Democracy auf den Landkämpfen liegt, sollten Sie jedoch die Bedeutung Ihrer Marinestreitkräfte keineswegs unterschätzen. Die Truppen an Land sind ohne Versorgung so gut wie nutzlos und in vielen Fällen müssen die Versorgungseinheiten über Wasser transportiert werden, was von Konvoi-Abwehr-Aktivitäten beeinflusst werden kann. Diese Aktionen werden auch die Quellen für natürliche Ressourcen beschneiden und die Handelseffizienz mindern, was zu Materialengpässen führt, die wiederum die Industrie beeinträchtigen. Aus taktischen Gründen ist es daher sinnvoll, Ihre Konvoi-Routen zu patrouillieren und alle feindlichen Schiffe zu vernichten, auf die sie dort treffen. Diese Technik können Sie auch einsetzen, um Ihren Feind vor dem Angriff zu schwächen.

Gelegentlich werden Ihre Kämpfe an Land in Küstenprovinzen mit Stränden stattfinden. Unterschätzen Sie auf keinen Fall die potenzielle Möglichkeit einer amphibischen Landung als Teil dieses Kampfes zu lancieren und sie zusätzlich durch Bombardierungen von See aus zu unterstützen - ganz besonders, wenn Ihnen mehrere Großkampfschiffe zur Verfügung stehen um den Feind zu bekämpfen. Der Küstenbeschuss und die Sanktionen in der Effektivität der Landstreitkräfte Ihres Feindes könnten den Kampf leicht zu Ihren Gunsten entscheiden.

Marineinvasionen sind eine riskante Sache, obwohl sie auch einen großen Schritt nach vorne bedeuten können, wenn Zeit und Ort gut gewählt wurden. Denken Sie daran, dass die Einkreisung der Landstreitkräfte zu großen Verlusten beim Feind führt, es empfiehlt sich also unter Umständen ein „Flankierungs"-Manöver von See aus zu planen, um hinter die Verteidigungslinien eines Feindes zu gelangen, statt ihn direkt anzugreifen. Sollte ein direkter Angriff unvermeidlich sein - normalerweise, weil sich das Ziel auf einer Insel befindet und keine anderen Mittel zur Annäherung verfügbar sind - dann empfiehlt es sich immer, geduldig zu bleiben. Versuchen Sie, das Ziel mit einer Flotte abzuschirmen, die darauf trainiert ist, Konvois zu versenken. Das Depot des Feindes wird sich vermutlich schnell leeren und seine Organisationswerte beginnen dann zu sinken. Nach ein paar Bombardierungen aus der Luft können Ihre Truppen, weiter durch die Bombardierungen von Großkampfschiffen unterstützt, problemlos einmarschieren.

Wie Landdivisionen eine Handvoll kleinerer Meerengen oder Flussmündungen blockieren können, ist es den Schiffen möglich, die Landstreitkräfte davon abzuhalten, darüber zu marschieren. Unterschätzen Sie also nicht diese hervorragende Möglichkeit, einen Feind in seinem Hafen einzuschließen (besonders gilt das auf den pazifischen Inselketten), bis Sie so weit sind, alle erforderlichen Streitkräfte zusammenzurufen um direkte Angriffe gegen diese Widerstandsnester zu führen oder eine groß angelegte eigene Invasion zu inszenieren.

Die Luftstreitkräfte

Überblick

Der Luftkampf in Arsenal of Democracy ist eine Mischung aus Land- und Seegefecht. Die Luftstreitkräfte werden mit Missionen beauftragt, wie z.B. der Patrouillierung des Luftraums nach feindlichen Flugzeugen oder ausgedehnten Bombardierungskampagnen auf feindliche Landstreitkräfte, Bauten und Infrastruktur. Lufttransporte - normalerweise von Ihren Fallschirmjägern genutzt - können auch für die zeitweilige Versorgung eingeschlossener Truppen benutzt werden. Diese Einsätze werden über ein Befehls-Interface vergeben, der dem der Seestreitkräfte praktisch identisch ist. Kämpfe zwischen Flugzeugen werden aber eher wie Kämpfe an Land gehandhabt. Jedoch sind aufgrund der Treibstoffbeschränkungen nur eine bestimmte Anzahl an Kampfrunden möglich. Unterschätzen Sie niemals die verheerenden Folgen, die der Verlust über die Kontrolle des Luftraums mit sich bringt.

Luftstreitkräfte müssen wie die Marineinfanterie einem Stützpunkt zugewiesen werden, von wo aus sie operieren, und können nur in Provinzen landen, die über einen solchen Stützpunkt verfügen. Wie Marinestützpunkte haben Luftstützpunkte nur beschränkte Möglichkeiten, den Durchlauf der Flugzeuge zu handhaben. Werden die Begrenzungen überschritten, reduziert dies den Fluss von Versorgung und Treibstoff. Reparaturen und die technologische Aufrüstung dauern dann sehr viel länger.

Typen von Luftstreitkräften

Luftstreitkräfte werden aus einzelnen Flugzeugen zusammengestellt. Jedes davon repräsentiert eine bestimmte Anzahl Flugzeuge vom gleichen Typ, die eine Spezialisierungsrichtung haben. Die Division im Luftkampf wird Staffel genannt. Mehrere Staffeln bilden gewöhnlich eine Geschwader oder manchmal Luftgruppen oder Luftstreitkräfte. Der Begriff ist von Nation zu Nation verschieden, aber ihre Funktion ist die gleiche. In diesem Abschnitt wird der Begriff „Staffel" für eine Kampfgruppe von Lufteinheiten verwendet.

Die Arten der Lufteinheiten können nach Größe, Reichweite oder allgemeiner Funktion eingestuft werden. Strategische Bomber sind die größte Lufteinheit. Dabei handelt es sich um relativ langsame Flugzeuge, die große Bombenladungen über weite Entfernungen transportieren können. Sie fliegen gewöhnlich Einsätze gegen große und feste Stellungen, wie Infrastruktur, Fabriken, Befestigungen und solche Ziele, für die größere Sprengladungen nötig sind und die keine Möglichkeit haben, Treffern auszuweichen. Taktische Bomber sind kleiner und wendiger. Sie sind auf präzises Zielen spezialisiert, das bei beweglichen Zielen (und Landstreitkräften) weitaus effektiver ist. Flugzeuge der direkten Luftunterstützung sind kostengünstige Sturzflugbomber mit sehr kurzer Reichweite, die bei Landeinheiten hohe Verluste verursachen, sich aber kaum selbst verteidigen können, weder gegen Bodenabwehr noch gegen andere Flugzeuge. Marine-Torpedobomber sind landgestützte Flugzuge, die speziell mit Munitionen für Angriffe auf Flottenschiffe und Konvois ausgerüstet sind.

Die kleinsten, schnellsten und wendigsten Flugzeuge teilen sich in drei verschiedene allgemeine Typen: Jäger, Abfangjäger und Begleitjäger. Begleitjäger sind die langsamsten dieser Gruppe, haben aber auch die höchste Reichweite. Sie sind dafür geeignet, Bomber zu begleiten. Ihre Funktion besteht hauptsächlich darin, feindliche Flugzeuge zusammenzuhalten und Landeinheiten abzulenken, damit die Bomber, die sie begleiten, ihre Mission erfolgreich durchführen können. Abfangjäger sind der schlimmste Albtraum eines jeden Bomberpiloten. Diese Flugzeuge verfügen über ausgezeichnete Waffen und Geschwindigkeit um größere Flugzeuge abzuschießen, haben jedoch nur eine begrenzte Reichweite und Wendigkeit. Jäger sind Flugzeuge für viele Einsatzgebiete. Sie haben eine etwas höhere Reichweite und etwas bessere Angriffsfähigkeiten als ein Abfangjäger, werden aber wahrscheinlicher selbst abgeschossen. Sie können an begrenzten Angriffen auf Land- und Seeziele teilnehmen, sind aber bei Gegenfeuer extrem empfindlich.

Es gibt noch eine weitere Gruppe von Flugzeugen, die im Lufteinheitenmenü des Produktionsordners angefordert werden können. Dabei handelt es sich um die Flugbomben und -raketen, die historisch mit der deutschen V1 und V2 begannen und (in den Nachkriegsjahren) schließlich zu den Interkontinentalraketen führten. Sie sind alle im Technologiebaum von AoD enthalten (da einige Kriegstechnologien für möglich gehalten, jedoch schwer erreicht werden) und werden über den Luftgefecht-Interface gehandhabt.

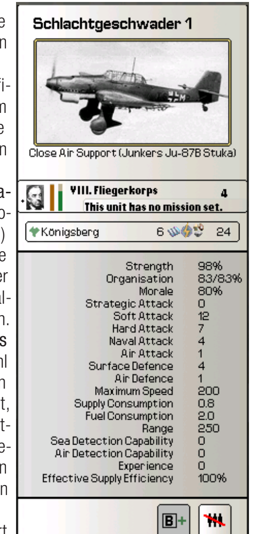
Fliegerstaffeldetails

Die Symbole für die Staffeln werden auf der Hauptkarte nur angezeigt, wenn sie fliegen, daher kann es etwas komplizierter sein, sie zu finden und auszuwählen, bis Sie sich an die Handhabung gewöhnt haben. Sie können einen Luftstützpunkt mit einer Staffel leicht ausfindig machen, da er blau statt grau dargestellt ist. Außerdem wird die Staffel im Informationsfeld aufgeführt, wenn Sie eine Provinz auswählen, die über eine Staffel verfügt. Die Luftstreitkräfte-Schnellschaltfläche zeigt eine vollständige Liste aller Staffeln und ihrer aktuellen Stützpunkte an, und ist wahrscheinlich die schnellste und bequemste Methode für eine schnelle Auswahl.

Sie können auf das Informationsfeld der Fliegerstaffeldetails zugreifen, indem Sie irgendeine auswählen und anklicken. Wie bei den Land- und Seestreitkräften spiegeln die Daten im Informationsfeld die technologischen Neuheiten wieder, die diese Staffel erhalten hat. Daher können diese zwischen den ansonsten identischen Staffeln leicht variieren. Hier soll keine detaillierte Beschreibung der Daten erfolgen, die hier aufgeführt sind und den Statistiken der Land- und Marinedivisionen entsprechen.

Name der Fliegerstaffel: Wird automatisch zugewiesen, Sie können ihn aber auf Wunsch beliebig ändern.
Typ der Fliegerstaffel: Unter einem charakteristischen

Bild dieses Flugzeugtyps sehen Sie eine Beschreibung des Typs und des genauen Models.
Kommandeur: Der befehlshabende Offizier des Geschwaders, dessen Staffel ihm zugewiesen wurde. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Leiste um zu den Staffeldetails zurückzukehren.
Stärke und Organisation des Geschwaders: Eine grafische Darstellung der prozentualen Stärke (orangefarbene Leiste) und prozentualen Organisation (grüne Leiste) des gesamten Geschwaders. Über einen sich erweiternden QuickTipp erhalten Sie präzise Details zu diesen Werten.
Name, Größe und Befehlskästchen des Geschwaders: Der Name und die Anzahl der Staffeln dieses Geschwaders. Wenn das Staffel gerade Befehle ausführt, erscheint eine Übersicht im Befehlskästchen. Sie können einen neuen Befehl geben, indem Sie auf das Kästchen klicken und einen neuen Einsatz aus der rollbaren Liste auswählen.
Positionsdetails: Der aktuelle Standort der Fliegerstaffel.
Stärke: Die aktuelle Kampfstärke der Staffel.
Organisation: Die aktuelle Organisation der Staffel.
Moral: Die aktuelle Moral der Staffel.
Strategischer Angriff: Dies ist der Angriffswert gegen strategische Ziele, wie Infrastruktur, Fabriken, Befestigungen und andere Provinzstrukturen.
Attacke: Der Angriffswert, der benutzt wird, wenn taktische Angriffe gegen weiche Landziele durchgeführt werden.
Panzerbrechende Attacke: Der Angriffswert, der benutzt wird, wenn taktische Angriffe gegen harte Landziele durchgeführt werden.
Seeangriff: Der Angriffswert, wenn diese Staffel Seeziele angreift.
Luftangriff: Der Angriffswert, wenn ein anderes Flugzeug das Ziel ist.
Bodenverteidigung: Der Angriffswert, der benutzt wird, wenn sie von AA, Land- oder Seestreitkräften angegriffen werden.
Luftverteidigung (LV): Der Angriffswert, der benutzt wird, wenn sie von einem anderen Flugzeug angegriffen erden.
Maximalgeschwindigkeit: Die maximale Geschwindigkeit der Staffel.
Versorgungskonsum: Die täglich benötigte Versorgung.
Treibstoffkonsum: Der tägliche Ölverbrauch der Staffel, wenn sie fliegt. Es wird kein Öl verbraucht, wenn sie am Boden ist.
Reichweite: Die maximale Reichweite der Staffel ist die maximale Entfernung, die sie von ihrem Stützpunkt aus fliegen kann. Wenn Staffeln zu einem Geschwader zusammengestellt werden, bestimmt die Staffel mit der geringsten Reichweite die Reichweite des Geschwaders.



See-Erkennungsfähigkeit (S-ERKF): Die Fähigkeit der Staffel, Flottenschiffe zu entdecken.
Luft-Erkennungsfähigkeit (L-ERKF): Die Fähigkeit der Staffel, andere Flugzeuge in der zu entdecken, die sich in der Nähe befinden.
Erfahrung: Der gegenwärtige Erfahrungsstand der Staffel.
Tatsächliche Versorgungseffizienz: Der aktuelle TVE-Wert der Staffel.
Atombombe zuweisen/abrufen: Diese Schaltfläche erscheint nur, wenn die Entwicklung Ihrer Technologie so weit fortgeschritten ist, dass Sie eine Atombombe an einem Raketen- oder strategischen Bomber anbringen können. Wenn Sie sie anklicken, werden Sie gebeten zu bestätigen, dass Sie eine Bombe aus dem nuklearen Waffenlager Ihrer Nation entnehmen möchten. Wenn Sie dies bestätigen, wird der nächste Einsatz, der von dieser Staffel geflogen wird, die Option enthalten, die Bombe auf das Ziel abzuwerfen. Sie können Sie, wenn Sie möchten, später abnehmen und in Ihr Waffenlager zurückbringen. Die Schaltfläche ist grau und nicht aktiv, wenn die Staffel keine Atombombe transportieren kann.
Schaltfläche Auflösen: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Staffel aufzulösen und die Personalkräfte wiederzugewinnen.

Geschwaderdetails

Das Informationsfeld der Geschwaderdetails ist dem der Marine-Befehle fast identisch, inklusive des aktuellen Stützpunktes des Geschwaders und der operativen Reichweite. Die Hauptstatistiken, die für jede Staffel aufgeführt sind, sind (von links nach rechts) die Werte für Luftangriff, Seeangriff, Attacke, Panzerbrechende Attacke, strategischer Angriff, Luftverteidigung und Bodenverteidigung.

Führung

Offiziere erfüllen bei den Geschwadern die gleiche Funktion wie bei den Land- und Seestreitkräften. Jeder Führer in Ihrem Offizierspool besitzt die Fähigkeit, ein bis zwölf Staffeln auf einmal zu führen - abhängig vom Rang - ohne für die Überschreitung des Kommandolimits sanktioniert zu werden. Es gibt bei den Geschwadern die gleichen Offiziersränge wie bei den Landstreitkräften. Der Genmaj. kann über eine Staffel verfügen, der Genlt. über bis zu 3 Staffeln, der Luftgeneral über bis zu 9 Staffeln und der Luftmarschall über bis zu 12 Staffeln. Da der Luftkampf wie der Seekampf in einer einzelnen Luftzone erfolgt, werden Kommandolimit, Fähigkeiten und Eigenschaften

genauso gehandhabt wie beim Seekampf. Trotz Führungsbewertungen des verteidigenden Offiziers kann er keine größere Anzahl an Staffeln kommandieren, das es zu diesem Zweck keinen Verteidiger gibt.

Offizierseigenschaften

Offiziere der Luftstreitkräfte können auch bestimmte Charaktermerkmale haben, die die Kampffähigkeiten ihres Geschwaders verbessern, jedoch werden diese eingebüßt, wenn der Offizier das Kommandolimit überschreitet.

Panzerknacker: Dieser Offizier tut sich im Kommandieren von Geschwadern hervor, die hauptsächlich taktische Landziele, wie Panzer, mechanisierte und motorisierte Infanterie, angreifen.

Überragender Taktiker: Dieser Offizier ist ein Kampfgenie und motiviert seine Staffel zu außerordentlichen Leistungen bei Luft-zu-Luft-Kämpfen.

Beobachter: Ein Offizier mit dieser Eigenschaft kann eine Nadel im Heuhaufen finden. Er ist besonders gut in der Auskundschaftung aus der Luft und kann mit beeindruckender Genauigkeit über die Stärken feindlicher Streitkräfte berichten.

Flächenbomber: Dieser Offizier ist ideal, um ein Geschwader von strategischen Bomben zu kommandieren. Er hat nachweisbare Erfolge über wirkungsvolle Angriffe auf große Provinzstrukturen, wie Fabriken und Infrastruktur.

Nachtflieger: Ein Offizier mit dieser Fähigkeit wird bei Nachteinsätzen gegen Ziele aller Art weniger sanktioniert.

Flottenzerstörer: Das komplizierte Timing eines wirkungsvollen Angriffs und des Torpedoabschusses macht eine besondere Fähigkeit nötig …und dieser Offizier hat sie mit Sicherheit. Marineschiffe, nehmt euch in Acht!

Luftstützpunkte

Die Richtlinien zur Regulierung der Bewegung in der Luft und der Stützpunkte sind denen der Marinestützpunkte sehr ähnlich. Jedes Staffel muss einem Luftstützpunkt zugewiesen werden und kann nur in einer Provinz landen, die über einen Luftstützpunkt verfügt (Sie können Ihre Luftstützpunkte oder die Ihrer Alliierten nutzen). Wenn Sie mehr Flugzeuge auf einem Luftstützpunkt stationieren, als seine Größe erlaubt, werden Sie langsamer die Stärke und Organisation wiedererlangen. Es dauert auch länger bis Ihre Flugzeuge mit der neuesten Technologie ausgerüstet sind. Flugfelder können durch feindliche Luftangriffe zerstört werden, wodurch Startbahnen so zerstört werden, dass sie dann nicht mehr die übliche Anzahl an Flugzeugen unterbringen kann (dies kann jedoch mit der Zeit durch die Zuweisung von IK zum Wiederaufbau repariert werden).

Sie können sich die Größe und den operativen Status eines Stützpunktes ansehen, indem Sie eine Provinz auswählen, die über einen Luftstützpunkt verfügt, und dann die Maus über das Symbol für den Luftstützpunkt bewegen. Daraufhin wird in einem QuickTipp die Information zu der maximalen Größe und aktuellen tatsächlichen Größe (die geringer sein wird, wenn die Startbahnen zerstört sind) angezeigt. Der QuickTipp zeigt Ihnen jedoch nicht an, wie viele Flugzeuge dem Luftstützpunkt gegenwärtig zugewiesen sind, daher ist es vielleicht bequemer, die Luftstreitkräfte-Schnellschaltfläche zu nutzen, um eine Liste aller Luftstützpunkte und die Anzahl der dort stationierten Staffeln zu sehen. Neue Luftstützpunkte und Vergrößerungen bestehender Luftstützpunkte werden am einfachsten angefordert, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Provinz klicken und die Sofortbau-Produktionsmethode nutzen.

Es gibt eine andere, besondere Bedingung, die für Luftstützpunkte gilt: Wenn in der Provinz, in der sich ein Luftstützpunkt befindet, ein Sturm oder Schneesturm herrscht, erhält jedes Geschwader, das dort stationiert ist, ein Flugverbot, bis sich das Wetter gebessert hat.

Wenn normale Einsätze geflogen werden, ist ein Geschwader auf seine maximale Reichweite beschränkt. Ein Geschwader kann seine Reichweite nur in einem speziellen Fall erhöhen: Umstationierung. Ein Geschwader kann auf einen beliebigen Stützpunkt auf der Welt umstationiert werden. Dies wird genauso gehandhabt wie die Langstreckenumstationierung von Schiffen, jedoch muss der Befehl über das Befehlskästchen erfolgen. Die gewählte Route kann nur durch befreundete Provinzen oder Seegebiete führen. Wenn Sie erst einmal die normale Reichweite überschritten haben, fällt Ihre Organisation fast auf Null. Wenn Sie also während dieser Zeit des Fluges angegriffen erden, werden Sie ziemlich sicher völlig zerstört. (Bitte beachten: Diese Langstreckenumstationierung stellt eine Kombination von Bewegung in der Luft und kommerziellem Transport teilweise demontierter Flugzeuge dar, daher ist es nicht so seltsam, wie es scheinen mag.)

Aufstellung, Versorgung, Verstärkung und Aufrüstung der Fliegerstaffel

Fliegerstaffeln werden auf die gleiche Weise aus dem Personalkräftepool zusammengestellt, wie andere Streitkräfte auch (und sie müssen einem Stützpunkt zugewiesen werden). Sie erhalten ihre Versorgungseinheiten auch von ihrem zugewiesenen Stützpunkt, genauso wie die Seestreitkräfte auch. Wenn der Stützpunkt nicht mehr mit Versorgungseinheiten beliefert werden kann, werden Ihre Staffeln darunter leiden, jedoch werden Sie noch genug Treibstoff zusammenkratzen können, um in die Luft zu kommen. Die Organisation wird zusehends absinken. Es sollte, wenn möglich, sofort eine Umstationierung erfolgen, da sie für Kämpfe praktisch nutzlos sein werden.

Ein Mangel an Versorgung führt außerdem zum Abfall der Wiederherstellungs- und Erneuerungsgeschwindigkeit der Organisation, was weiterhin behindert wird, wenn einem Stützpunkt zu viele Flugzeuge zugewiesen worden und seine Kapazitäten überlastet sind. Anders als Flottenschiffe können Flugzeuge jedoch mit den neuesten Technologien ausgestattet werden, wenn diesen Erneuerungen genügend IK zugewiesen worden ist. Dadurch werden alte

Flugzeuge aus der Staffel ausgemustert und durch neuere Modelle ohne Verlust der Erfahrung der Besatzung ersetzt. Normalerweise werden Sie es nur in Betracht ziehen müssen, eine Staffel aufzulösen, wenn Sie meinen, dass sie nicht mehr nutzvoll ist und Transportkapazität verbraucht, die an anderer Stelle nötiger gebraucht wird.

Zusammenstellung von Staffeln zu Geschwadern

Fliegerstaffeln werden auf die gleiche Weise in Geschwadern zusammengestellt und geteilt wie es den Land- und Seestreitkräften befohlen wird. Wenn in der Provinz eine Landeinheit stationiert ist, ist es sicher am einfachsten, auf den „Stapel" zu klicken, um sich zu einer Lufteinheit durchzuschalten. Drücken Sie dann die Umschalttaste und wählen Sie die Standorte anderer Staffeln aus oder ziehen Sie einen Kästchen um sie herum, da durch die „gehaltene" Wahl der ersten Einheit bei der folgenden Auswahl nur Lufteinheiten herausgefiltert werden. Dies werden Sie ohnehin nicht oft tun müssen, da die Mehrheit Ihrer Befehle an die Staffeln Missionen sein werden.

Einfache Bewegung in der Luft

Das System für die Luft unterscheidet sich sehr von denen für Land und See, da es keinen „einfachen" Bewegungsbefehl für eine Staffel gibt. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Provinz klicken, erscheint automatisch das Flugbefehl-Menü. Die darin aufgeführten Objekte sind kontextsensitiv entsprechend zu dem Standort, den Sie ausgewählt haben sowie dem Staffeltyp des Geschwaders. Das benötigt vielleicht ein wenig Eingewöhnung, funktioniert aber aufgrund der Stationierungsbeschränkungen: Alle Bewegungen müssen vom zugewiesenen Luftstützpunkt der Staffel aus starten und dort wieder enden.

Es gibt einen sehr interessanten Unterschied, den Sie beachten sollten, wenn Sie Geschwadern Befehle ausstellen: Meistens handelt es sich dabei um Einsätze, die gegen ein Zielgebiet geflogen werden, (eine Reihe von Provinzen innerhalb eines Gebietes auf der Karte). Die Provinz, die von Ihren Flugzeugen für jeden militärischen Einsatz ausgewählt wird, basiert automatisch auf dem, was Ihr Luftwaffenchef (also Ihr Computer) als nützlichstes Ziel bestimmt, also welches den größten Schaden anrichtet, die wenigsten Verluste verursacht und trotzdem die Befehle erfüllt. Wenn Sie den Befehlskästchen nutzen oder die „Strg + Rechtsklick"-Methode verwenden um den Befehl zu geben, wird er komplett die Kontrolle der operativen Einsätze kontrollieren. Wenn Sie einfach mit der rechten Maustaste auf eine mögliche Zielprovinz klicken und dann die Mission aus der Dropdownliste der Befehle auswählen, ist das erste Angriffsziel des Geschwaders diese Provinz, unabhängig davon, ob diese Mission einen günstigen Ausgang haben kann. Egal, welche Methode Sie verwenden, Ihr Geschwader wird niemals Ihre eigenen Truppen angreifen.

Luftgefecht und Luftmissionen

Flugbefehle und Luftkämpfe sind füreinander wesentlich, da die Art des Einsatzes die Art des gesamten Kampfes bestimmt. Der allgemeine Mechanismus eines Kampfes ist der gleiche wie bei Kämpfen an Land, jedoch hat jede Mission eine bestimmte Art von „Ziel" für den Angriff. Hier soll jede Art von Mission beschrieben und der Zweck dieser Angriffsart sowie der Schaden, den er verursacht, gezeigt werden.

Befehle werden gegeben, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Provinz klicken, um die kontextsensitive Liste möglicher Missionen zu sehen oder indem Sie ein Geschwader auswählen und dann auf das Befehlskästchen im Informationsfeld klicken um einen neuen Befehl auszustellen. Wenn Sie die zweite Methode wählen, werden sie normalerweise gebeten, das Ziel Ihrer Missionen anzugeben (Provinz oder Gebiet). Die Liste der Ziele wird entsprechend der Reichweite des ausgewählten Geschwaders gefiltert (und farbig markiert). Sie können das Zielgebiet (oder gelegentlich die Zielprovinz) aus der Liste auswählen oder Sie klicken auf die Karte, um es zuzuweisen.

Luftmissionen werden in einer Reihe von Einsätzen geflogen. Bei jeder Mission kann jedes Ziel angegriffen werden, das sich in Reichweite des Geschwaders befindet, jedoch sind alle Kämpfe auf fünf Stunden begrenzt. Danach wird der Treibstoff knapp und die Einheit ist gezwungen, die Mission abzubrechen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie einem Geschwader eine Mission zuteilen, da der Befehl für das Geschwader gilt, solange mindestens eine Staffel des Geschwaders in den Hauptangriffstypen einen höheren Wert als Null hat. Viele Jäger haben zum Beispiel mindestens eine kleine taktische Angriffsfähigkeit, sind aber allgemein bei Bodenangriffen überhaupt nicht effektiv, nicht einmal für die anfälligsten Ziele. Weisen Sie einem Geschwader also auf jeden Fall den richtigen Missionstyp zu.

Passen Sie auf AA-Batterien auf. Jedes Mal, wenn ein Geschwader in einen Luftraum über einer Provinz mit Flugabwehrbatterien eindringt, wird es schwerem Beschuss ausgesetzt sein - selbst wenn die Flugzeuge nur zu einem anderen Ziel unterwegs sind oder davon zurückkehren. Dies führt gewöhnlich zu einem begrenzten Verlust an Stärke aber einem sehr viel höheren Verlust an Organisation. Wenn Sie Ziele in einer Provinz mit Flugabwehr angreifen, wird die Batterie während jedes Kampfes feuern. Dies führt mit der Zeit zu beträchtlichem Schaden. Glücklicherweise nutzen Lufteinsätze das gleiche Interface für Missionsparameter wie die Missionen zur See. Sie können die minimale Stärkenstufe bestimmen, die vorhanden sein muss um die nächste Mission durchführen zu können. Ansonsten wird sie verschoben, bis die Staffel entsprechend verstärkt worden ist.

Luftgefecht

Während des Spiels haben Sie wahrscheinlich mit drei verschiedenen Arten des Luftkampfes zu tun: Luft-zu-Luft, Luft-zu-Land und Luft-zu-Schiff. Alle drei verwen-

den den Standardkampfmechanismus, der vorher schon erwähnt worden ist. Die ungefähren Angriffs- und Verteidigungswerte werden dabei von den ausgewählten Zielen bestimmt. Zum Beispiel: wenn ein Geschwader eine Flotte entdeckt und angreift, nutzen die Flugzeuge des Geschwaders ihre Seeangriffs- und Bodenverteidigungswerte (der Bodenverteidigungswert wird genutzt, wenn sowohl Marine- als auch Landstreitkräfte das Feuer erwidern). Die Flottillen wiederum nutzen ihre Luftangriffs- und Luftverteidigungswerte. Luftkämpfe sind auf maximal fünf Stunden beschränkt. Danach müssen die Flugzeuge zu ihrem Stützpunkt zurückkehren. Wenn Luftgeschwader Bodentruppen angreifen, gibt es einen wichtigen Gesichtspunkt hinsichtlich der Fähigkeit der Bodeneinheiten, das Feuer zu erwidern. Anders als bei Kämpfen an Land erhalten Landstreitkräfte keine zusätzlichen Führungs- oder HQ-Boni und die Sanktionen für die Überschreitung des Kommandolimits werden anders veranschlagt. Die Bewertung des höchstrangigen Offiziers (von allen HQ-Modifikatoren ausgeschlossen) bestimmt die maximale Anzahl von Divisionen, die ohne Sanktion an der Verteidigung gegen einen Luftangriff teilnehmen können. Ist die Anzahl der Divisionen überschritten, werden die Luftangriffs- und Luftverteidigungswerte jeder Division, deren Kommandeur das Kommandolimit überschreitet, im Kampf mit 2% sanktioniert. Zum Beispiel: Ein Feldmarschall mit 20 Divisionen einschließlich einem HQ würde in einem Kampf an Land sein Kommandolimit nicht überschreiten. Bei einem Angriff aus der Luft jedoch kann er nur für 12 Divisionen das Kommando übernehmen. Daher hätte er sein Kommandolimit mit acht Divisionen überschritten und alle 20 Divisionen würden während des Kampfes eine Sanktion von 16% auf ihre Luftangriffs- und Luftverteidigungswerte erhalten.

Luftüberlegenheitsmission

Diese Art von Mission ist der Standard für ein Jagdgeschwader. Dabei wird Ihr Geschwader beauftragt, den Himmel über einem bestimmten Zielgebiet (gewöhnlich 2-5 Provinzen) zu patrouillieren und alle feindlichen Jäger und Bomber, die sie entdecken, anzugreifen. Die genutzten Angriffs- und Verteidigungswerte sind die Luftwerte und reduzieren sowohl Stärke als auch Organisation des feindlichen Flugzeuges.

Bodenangriffsmission

Dies ist ein Standardauftrag für taktische Bomber und Schlachtflieger, jedoch können alle Flugzeuge mit einem Panzerbrechenden Attacke- oder einem Attacke- Wert diese Mission unternehmen. Ihr Geschwader wird alle feindlichen Bodeneinheiten innerhalb des zugeteilten Gebietes angreifen. Die Auswahl der Zielprovinzen basiert automatisch auf ihrer angenommenen Priorität und das Ziel der Mission ist es, so viele Einheiten wie möglich zu schädigen oder zu zerstören (daher hat dieser Angriff hauptsächlich Folgen für die Stärke des Feindes, nicht für seine Organisation). Generell erhalten alle feindlichen Truppen, die Ihre eigenen Provinzen angreifen, die höchste Priorität. Die benutzten Angriffswerte sind die Panzerbrechenden Attacke- und Attacke-Werte der Staffel. Die Verteidiger erwidern das Feuer mit ihren Luftwerten. Fliegerstaffeln nutzen ihre Luftverteidigungswerte und um zu vermeiden, dass sie von Landeinheiten beschossen werden. Landstreitkräfte ihre Luftverteidigungswerte.

Zerrüttungs-Mission

Dieser Befehl ist dem Bodenangriff sehr ähnlich, jedoch besteht das Hauptziel eher darin, die Organisation des Feindes zu stören als ihm Verluste zuzufügen. Dies ist auch ein luftbasierter Angriff und ist für Geschwader geeignet, die eine große Anzahl taktische und Schlachtflieger-Staffeln haben.

Seeangriffsmission

Bei diesem Befehl wird Ihr Geschwader mit der Patrouille eines Seegebietes und dem Angriff auf alle feindlichen Schiffe, die es entdeckt, beauftragt. Natürlich werden die Seeangriffswerte der Flugzeuge für diese Art Mission genutzt, daher sind die Torpedoflugzeuge für diesen Befehl optimal geeignet.

Hafenangriffsmission

Dieser Befehl kann jeder Staffel gegeben werden, die entweder einen Seeangriffs- oder einen strategischen Angriffswert hat. Sie greift einen Hafen oder einen Marinestützpunkt an, den Sie bestimmen. Torpedoflugzeuge (oder andere Flugzeuge mit einem Seeangriffswert) werden versuchen, alle Schiffe, die gegenwärtig in dem Hafen liegen, zu versenken. Dazu nutzen Sie den Seeangriffswert der Flugzeuge. Einheiten mit strategischen Angriffswerten - normalerweise die größeren Bomber - greifen die Einrichtungen eines Marinestützpunktes an (wenn der Hafen über einen Marinestützpunkt verfügt), jedoch nicht die Schiffe. Wenn ein Flugzeug sowohl einen Seeangriffs- als auch einen strategischen Angriffswert hat, wird das Ziel für jeden Beschuss per Zufall bestimmt.

Konvoibombardierungsmission

Das ist die Luftversion des Angriffsbefehls auf Marinekonvois. Ihre Marinebomber patrouillieren ein Gebiet des Ozeans und greifen alle feindlichen Konvois an, die dieses Gebiet durchqueren (dafür nutzen sie die Seeangriffswerte). Diese sind auf dem Bildschirm nicht als Kämpfe sichtbar, jedoch werden die Konvois ausdauernd beschossen. Das reduziert die Versorgungs- und Handelseffizienz des Feindes. Ihre Torpedoflugzeuge erleiden nach und nach Schaden, wenn die Konvois von Begleitschiffen begleitet werden. Sie sollten ein Geschwader regelmäßig aufrüsten, damit diese Angriffe über einen gewissen Zeitraum hinweg durchgeführt werden können.

Strategische Bombardierungsmission

Wie der Name schon besagt, werden gewöhnlich strategische Bomber mit diesen Einsätzen beauftragt. Ihre Bomber

erhalten den Auftrag, feindliche Infrastruktur und Fabriken innerhalb eines bestimmten Zieles zu beschädigen, jedoch können AA-Batterien Ihren Flugzeugen großen Schaden zufügen - und feindliche Jäger können Sie ausfindig machen. Alle Flugzeuge eines Geschwaders, die keine strategischen Angriffswerte haben, nehmen an dem Angriff nicht teil und werden stattdessen als Begleitung gegen feindliche Jäger dienen.

Mission des Logistischen Angriffs

Dies ist die zweite Art der strategischen Bombardierung, jedoch ist das Ziel dieser Mission, direkten Einfluss auf die Versorgungseffizienz der feindlichen Truppen, die im Zielgebiet stationiert sind, zu haben. Die spezifischen Provinzen, die angegriffen werden, basieren auf einer Vorauswahl, die der für die taktischen Bomber ähnlich ist. Genau wie bei der strategischen Bombardierung haben alle Flugzeuge ohne strategischen Angriffswert die Funktion der Begleitjäger für Ihre Bomber.

Startbahnzerstörungsmission

Diese dritte Variante des strategischen Angriffs zielt auf bestimmte feindliche Luftstützpunkte, wobei soviel Schaden wie möglich verursacht werden soll. Feindliche Jäger werden auf jeden Fall versuchen, diese Angriffe zu stören, und auch die AA wird versuchen, Sie zu zerstören, deshalb sollten auf jeden Fall Begleitjäger gesandt werden.

Mission Angriff auf Einrichtungen

Die letzte strategische Missionsart ist eine gebietsbezogene Mission, die speziell auf feindliche Anlagen, wie Flugabwehrbatterien, Radaranlagen, Raketentesteinrichtungen und Atomreaktoren ausgerichtet ist.. Dies kann eine sehr gefährliche und teure Mission sein, da Bomber in direkten Kontakt mit Flugabwehr kommen. Jedoch kann eine Reihe erfolgreicher Einsätze AA stark reduziert wird, wenn sie zurückkehren, um die anderen Anlagen der Provinz anzugreifen.

Luftangriffsmissionen

Angriffe aus der Luft sind sehr riskante Manöver, da Ihre Fallschirmjäger bei ihrer Landung großer Gefahr ausgesetzt sind. Wie bereits erwähnt, wird die Ladung von Lufttransporten genauso gehandhabt wie die von Seetransporten, außer, dass nur Fallschirmjäger diesen Angriff durchführen können. Wählen Sie eine Provinz aus, in der die Fallschirmjäger landen sollen und sie werden die Mission durchführen. Da Transporter keine Angriffsfähigkeiten und nur begrenzte Verteidigungsfähigkeiten haben, sollten Sie zum Schutz einige Jäger entsenden. Im Abschnitt Landkampf wurden schon die Auswirkungen einer Angriffsmission aus der Luft beschrieben, deshalb soll hier nur noch einmal bemerkt werden, das Fallschirmjäger einen zusätzlichen Angriffswinkel zur Umstellung bieten und Land- und Küstenbefestigungen ignorieren können.

Luftversorgungsmission

Dies ist keine Angriffsmission, sondern eher eine vorrübergehende Methode, um eingeschlossene Truppen zu versorgen. Nur Transportflugzeuge können die Versorgung so transportieren und sind dabei allgemein sehr ineffizient. Mit jedem Transport kann nur eine kleine Menge Treibstoff und Versorgungseinheiten transportiert werden (außerdem werden während dieser Mission für den Transport selbst Treibstoff und Versorgungseinheiten benötigt), daher sollte diese Möglichkeit nur in extremen Notfällen genutzt werden. Wenn Sie die Umstände dazu zwingen, wählen Sie die Zielprovinz aus, wohin der Transport gehen soll. Daraufhin fliegen sie dorthin und errichten ein neues Depot (oder transportieren alles zu einem existierenden Depot), bevor sie zu ihrem Stützpunkt zurückkehren. Feindliche Flugzeuge werden auf jeden Fall versuchen, den Transport zu stören.

Umstationierung

Dieser Befehl weist ein Geschwader einem neuen Luftstützpunkt zu. Wie schon erwähnt, braucht der Stützpunkt nicht in der Reichweite des Geschwaders zu liegen. Ein Geschwader kommt über eine Route, die nicht feindlichen oder neutralen Luftraum berührt, zu einem neuen Stützpunkt, jedoch kann das Geschwader auf dem Weg zum neuen Stützpunkt angegriffen werden.

Luftkampfmodifikatoren

Überblick

Luftkämpfe werden auf ziemlich die gleiche Weise aufgelöst wie Landkämpfe - und der Kampfdetailbildschirm ist praktisch identisch -, jedoch besteht aufgrund der Reichweitenbeschränkungen ein Zeitlimit von fünf Stunden für den Kampf. Wenn die Flugzeuge ihr Zeitlimit erschöpft haben, kehren sie zu ihrem Stützpunkt zurück, um sich für die nächste Mission zu erholen. Denken Sie daran, dass ein Geschwader keine Provinz einnehmen kann, sondern nur die Verteidigung schwächt, so dass die Landstreitkräfte leichter vorankommen.

Sichtbarkeit

Genau wie Schiffe sind Flugzeuge schwer zu entdecken und abzufangen. Nur weil zwei gegnerische Geschwader den gleichen Luftraum besetzen, heißt das nicht, dass sie sich unbedingt gegenseitig angreifen. Sichtbarkeit wird stark vom Wetter und der Tageszeit bestimmt. Das gleiche gilt für Geschwader, die den Auftrag haben, Schiffe anzugreifen. Sie werden ihren Auftrag nicht ausführen können, wenn sie ihr Ziel nicht erfolgreich aufspüren können.

Auswirkungen von Wetter und Tageszeit auf den Luftkampf

Wenn es Streitkräften gelingt, den Feind unter widrigen Bedingungen aufzuspüren, haben sie wahrscheinlich einen großen Vorteil, da sie ihn überraschen können. Jedoch sind diese Bedingungen allgemein für Luft-zu-Luft

Kämpfe sehr schlecht (oder fast unmöglich) und führen zu fast keinem Ergebnis. Bedenken Sie, dass Geschwader keine Einsätze fliegen können, wenn an ihrem Stützpunkt gerade ein Sturm oder Schneesturm herrscht. Verschiedene Technologien können Ihre Nachtkampffähigkeiten verbessern und Ihnen einen bedeutenden Vorteil liefern, wenn Sie nachts mit einem Feind kämpfen. Ansonsten ist es empfehlenswert, die Funktion des Missionsparameters auf dem Interface zu nutzen um Einsätze auf den Tag zu beschränken.

Zielen

Das Abfangen und Angreifen feindlicher Flugzeuge ist unter widrigen Wetterbedingungen und bei Nacht sehr schwer. Genauso störend ist es jedoch für Flugzeuge, Bombardierungen auf Provinzen oder Seeziele zu unternehmen, da sie große Schwierigkeiten haben werden, ihre Ziele aufzuspüren und wirksam anzugreifen. Bis Sie moderne Technologien für Nachtbombardierungen und Radar erforscht haben, sollten Sie Ihre Einsätze auf die Tagesstunden beschränken. Unabhängig davon, wie modern Ihre Technologie ist, Bombenangriffe bei schlechtem Wetter sind die Kosten für den Treibstoff, den Sie benötigen, um Ihre Ziele zu erreichen, kaum wert.

Besetzung eines Luftstützpunktes

Wenn Sie eine feindliche Provinz besetzen, die über einen Luftstützpunkt verfügt, können Sie diesen als Basis für Ihre eigenen Geschwader nutzen, nachdem die unvermeidlichen Sabotageschäden repariert sind. Wenn eine Ihrer Provinzen, die über einen Luftstützpunkt verfügt, angegriffen wird, sollten Sie Wege finden, für die Flugzeuge, die dort stationiert sind, einen sichereren Standort zu finden, es sei denn Sie sind von Ihrem Sieg absolut überzeugt. Flugzeuge, die noch am Boden sind, wenn ein Luftstützpunkt eingenommen wird, werden zerstört.

Fortschrittliche Luftstrategien

Überblick

Während Sie die verschiedenen Luftkampfmissionen durchgelesen haben, haben Sie zweifellos bemerkt, dass Ihre Luftstreitkräfte einen enormen Einfluss auf Ihre Erfolgschancen haben können. Einige sollen hier besonders betont werden.

Die Luftstreitkräfte als Gleichmacher von Nationen

Zwar gibt es in Arsenal of Democracy keine zivilen Bombenangriffe in großem Umfang, jedoch sollten die Auswirkungen eines unnachgiebigen Bombenangriffes nicht unterschätzt werden. Die Zerstörung seiner Infrastruktur und Industriekapazität mit strategischen Bombenangriffen kann den Feind in die Knie zwingen, da seine Wirtschafts- und Transportkapazität direkt betroffen sind. Obwohl der Schaden an diesen Zielen repariert werden kann, dauert es doch eine gewisse Zeit und macht Zuweisung von IK notwendig, was wiederum andere Aspekte seiner Gesamtstrategie stilllegt. Suchen Sie sich Gebiete, die eine hohe Dichte an Fabriken haben - und so wenig Verteidigung wie möglich - oder führen Sie zuerst logistische Bombenangriffe auf die Frontlinien Ihres Feindes durch, damit es für ihn schwer wird, seine Truppen im Angriff zu versorgen und seine Verteidigung gestört wird. Allein die reduzierte TVE kann leicht zu bedeutenden Verlusten und Bewegungs- und Kampfsanktionen führen.

Es versteht sich von selbst, dass Sie Ihre eigene Industrie und Ihre eigenen Truppen so gut wie möglich schützen sollten. Wenn Sie die Möglichkeit haben, Ihre Industrie in einer abgelegenen und ziemlich unzugänglichen Gegend zu ballen, sollten Sie das wahrscheinlich tun. Egal wo Sie Ihre Fabriken bauen, Sie sollten sie auf jeden Fall mit Flugabwehr schützen und regelmäßig ein oder zwei Abfangjäger-Geschwader patrouillieren lassen.

Die Luftstreitkräfte als Hammer

Genauso haben die Luftstreitkräfte die erstaunliche Fähigkeit, die Verteidigung des Feindes zu schwächen. Wenn Sie diese Fähigkeiten gegen die Verteidigung einer Provinz oder feindliche Armeen nutzen, kann das über den Erfolg oder die Niederlage einer Bodenoffensive entscheiden. Obwohl Sie vielleicht meinen, dass ein direkter taktischer Bodenangriff eine ausgezeichnete Lösung ist, um einen Angriff zu gewinnen, sind es oft die störenden Auswirkungen anderer Formen der Bombardierung, die Ihnen die größten Erfolge einbringen, vorausgesetzt, Sie haben gute Landstreitkräfte, die Ihren Angriff weiter unterstützen. Wenn Sie die Versorgungseffizienz und Organisation eines Feindes verringern, bringt das gewöhnlich eher einen Sieg ein, als ein direkter Angriff, der Opfer fordert. Bedenken Sie auch, dass Luftangriffe auf große Landeinheiten meist ziemlich erfolgreich und nicht sehr risikoreich sind, da es verteidigenden Offizieren bei Luft-zu-Boden Kämpfen nicht erlaubt ist, ihre Führungsfähigkeiten zu sammeln oder von der Anwesenheit einer HQ-Division zu profitieren. Passen Sie jedoch auf unterstützende Abfangjäger auf und denken Sie daran, dass der Feind zusätzlich zu den Flugabwehrbatterien in den Provinzen, die Sie sehen können, an einige seiner Divisionen Flugabwehrbrigaden angehängt haben kann.

Die indirekte Nutzung der Luftstreitkräfte

Nur weil Luftangriffe auf Konvois auf den Kampfbildschirmen nicht sehr aufregend aussehen, sollte das nicht bedeuten, dass Sie ihre potentielle Rolle in der Störung der Versorgungs- und Handelseffektivität übersehen. Ein großangelegter Angriff kann den Fluss lebenswichtiger natürlicher Ressourcen unterbrechen, beziehungsweise es äußerst schwierig machen, abgelegene Truppen mit Nahrungsmitteln und Treibstoff zu versorgen. Diese indirekte Zufügung von Schaden kann Ihnen große Erfolge

einbringen, wenn das über längere Zeit schonungslos durchziehen.

Obwohl Unterstützung aus der Luft unheimlich teuer und nicht effizient ist, bringt es vielleicht den Unterschied, ob Truppen lange genug aushalten können, bis die Landstreitkräfte zur Unterstützung durchbrechen können oder ob ganze Divisionen vor Ihren Augen ausgelöscht werden. Verlassen Sie sich nicht auf diese Technik, aber lassen Sie sie auch nicht ganz außer Acht.

Die Luftstreitkräfte als Verteidigung

Angesichts der oben aufgeführten Punkte sollte es klar sein, dass der Verlust der Kontrolle über den Luftraum verheerende Auswirkungen haben kann. Es reduziert Ihre Fähigkeit, den Feind zu schwächen - was Ihre Bodenkämpfe verlängert und sehr teuer macht - und setzt Sie auch einer Vielzahl potentieller Gefahren für die Konstanz Ihrer Industrie und Versorgung aus. Sicher geraten Sie in Versuchung, all Ihre Jäger in der Nähe der Frontlinien einzusetzen, jedoch sollten Sie auch beachten, dass einige für die weniger ruhmvolle Aufgabe der Verteidigung Ihrer Provinzstrukturen vor großangelegten feindlichen Bombenangriffen eingesetzt werden.

Flugbomben und -raketen

Flugbomben und -raketen werden als einmalig nutzbare Flugkörper eingesetzt. Diese unbemannten Flugkörper können strategischen Zielen in einer Provinz großen Schaden zufügen. Sie sind nicht geschützt vor Abfang oder Flugabwehrbatterien, jedoch kommt es sehr selten vor, dass sie komplett zerstört werden, bevor sie ein Ziel wenigstens teilweise zerstören. Wählen Sie einfach die Einheit aus und dann ein Ziel, so wie Sie auch bei anderen Lufteinsätzen ein Ziel auswählen. Da diese Objekte nur einen strategischen Angriffswert haben, sehen Sie eine verkürzte Liste relevanter Missionen. Wählen Sie die gewünschte Mission aus und klicken Sie auf OK, um den Befehl zu bestätigen. Die Einheit wird dann zu ihrem Ziel fliegen und den Angriff ausführen. Wenn dieser vorüber ist, wird die Bombe aus Ihrem Waffenlager (und der Karte) entfernt. Wenn diese Waffen Teil Ihrer geplanten andauernden Strategie sind, müssen Sie eine laufende Produktion anordnen.

Die Bombe

Das letzte Thema, dem wir uns in diesem Abschnitt (und im Handbuch) zuwenden, ist das, welches letztendlich den fast siebenjährigen blutigen, weltweiten Konflikt beendete und die internationale Politik seitdem verfolgt. Atomwaffen können durch dauernde Erforschung der Nukleartechnologie als Industriekategorie entwickelt werden. Dadurch werden Sie letzten Endes einen Atomreaktor bauen können, der als Test- und Forschungseinrichtung dient, die weitere Forschung beschleunigt und später zur Herstellung der notwendigen, tödlichen Komponenten Ihres nuklearen Waffenlagers verwendet wird.

Wenn Sie den Atomenergie-Vorstoß abgeschlossen haben, wechseln Sie in die Geheimwaffenkategorie und beginnen Sie mit der Arbeit an einem Atomabfallbombenprojekt. Nachdem dieses absolviert ist, können Sie eine Produktionsauftrag stellen, um die Größe Ihres Reaktors auf Stufe 6 zu erhöhen - die kleinste erforderliche Stufe, um eine Bombe zu bauen. Sobald diese Vergrößerung abgeschlossen ist, beginnt der Reaktor mit dem Bau einer Atombombe, die, wenn sie fertig ist, in Ihr nationales Nuklearwaffenlager kommt, welches auf der oberen Leiste angezeigt wird. Jeder Reaktor, den Sie bauen und der mindestens diese Größe hat, trägt zu Ihrem Waffenlager bei.

Eine Atombombe kann für den Abwurf vorbereitet werden, indem Sie an einen strategischen Bomber oder eine ausreichend fortschrittliche Flugrakete angebracht wird (eine ballistische Rakete oder Interkontinentalrakete). Wenn die Technologie verfügbar ist, Sie einen dieser Flugkörper auswählen und sich die Details im Informationsfeld ansehen, sehen Sie eine „Nuklear"-Schaltfläche neben der Schaltfläche „Auflösen". Wenn Sie diese anklicken, wird eine Bombe aus Ihrem Waffenlager entnommen und an diesem Flugzeug angebracht. Falls gewünscht, können Sie die Bombe später zurückbringen, wenn Sie sie nicht verwendet haben.

Wenn Sie sich entschließen, die fürchterliche Energie der Bombe freizusetzen, wählen Sie ein Geschwader aus, das sie transportieren soll und wählen Sie mit einem Rechtsklick das vorgesehene Ziel aus. Wählen Sie die Atomangriffsmission aus den Befehlsoptionen aus und bestätigen Sie sie, ob das wirklich Ihre Absicht ist. Wenn das Flugzeug, das die Bombe transportiert, alles übersteht, was der Feind an Gegenwehr aufbringen wird, wird sie detonieren. Es ist nicht überraschend, dass die Auswirkungen verheerend sind…jedoch haben Sie noch eine zusätzliche Nebenwirkung: der Siegespunktewert der Zielprovinz sinkt - ziemlich sicher auf Null, aber in einigen Fällen bleibt ein Wert von 1.

Modifizierung des Spiels

Arsenal of Democracy wurde erschaffen durch die große HoI Community, die viel Wert auf die Modifierzierbarkeit legt. Ein großer Teil der Anstregungen ist in die leichte Abänderbarkeit von AoD gegangen. Auch die Kompatibilität zu früheren HoI2 Modifikationen war ein Schwerpunkt. Modding Anleitungen liegen hinter der Tragweite dieses Handbuchs, können aber in den öffentlichen Paradox Foren gefunden werden. Die neuen Ideologischen Ideen und Nationalen Kulturen sind auch alle innerhalb der TXT Files zu editieren welche sie definieren. Die größten Aenderungen können sie in den CSV files, sowie durch kleine Zahlenänderungen in der misc.txt vornehmen. Das Länderlimit wurde entfernt, nun können Sie alle Nationen beinhalten die sie wollen.

Selbstverständlich haben wir auch hunderte Variablen in die misc.txt exportiert. Man kannn jetzt jede Kleinigkeit im Spiel dadurch besser ausbalancieren und abändern. Im Event Bereich wurden zahlreiche neue Trigger und Commands eingebaut die eine größere Modifizierbarkeit und Erweiterbarkeit erlauben z.B. ein Check Command um herauszufinden ob komplette Gegenden unter der Kontrolle eines Verbündeten/Neutralen/Feindes stehen. Für die Kartenerstellung haben wir das Provinz Limit auf 10.000 gehoben.

Credits

Entwickelt von
Lennart Berg – Programmierung, Planung.
Philipp Elhaus – Spiel Konzepte, Design.
Andy Gibson – Forschungen, Berechnungen.

Handbuch Editor: Clifford Andersen, Chris Stone, Bernhard Metz (Übersetzung)

Übersetzung:
German - Roland Mädler,
Italian - Davide Benedetti.
Polish - Jacek Ogonowski.
Portuguese - Gianluca Debiasi Anders, Rafael Tressoldi Tedesco, & Ricardo José
Russian - Cyril Andreichuk.
Spanish - Juanfra Valero.

Beta Test
Mathias R. (Lead Europe), Kyle Gordon (Lead USA), Jan Kozak, Christoph Meyer, Josip Tarle, Lars Büttner, Brandon Mills, Dominic Freyberg, Lars Neumeier, Alexander Brunius, Dennis Stansert, Stefan Rumen, Pavel Jerzey, Stefan Nesinger, Robin Tuess, Marek Saemann, Konrad Hoerhold, Karsten Bertram, & Dennis Stansert.

Community Unterstützung
Jamison Geibel, Ian Coccozza, Riko Jensen, Peter Simcic, Vladimir Pavlov, Manfred Tilgner, élém Kun, William Ling, Glenn de Groot, Nicholas Broadbridge, Giuseppe Orlando, Matthias Bestian, Fernando Torres, & Lodovico Ariosto.

Strategy is our game



Von oben links nach rechts: Clifford Andersen: Dokumentation, Philipp Elhaus: Konzepte, Andy Gibson: Research, Mathias R: Europa Beta Test, Kyle Gordon: USA Beta Test, und mitte Lennart Berg: Projekt Leiter.